

# DibujArte Book

# 12



No. 12  
\$49.90

[www.vanguardiaditores.com](http://www.vanguardiaditores.com)

## Módulo Técnicas

### Tomo Complexiones y edades









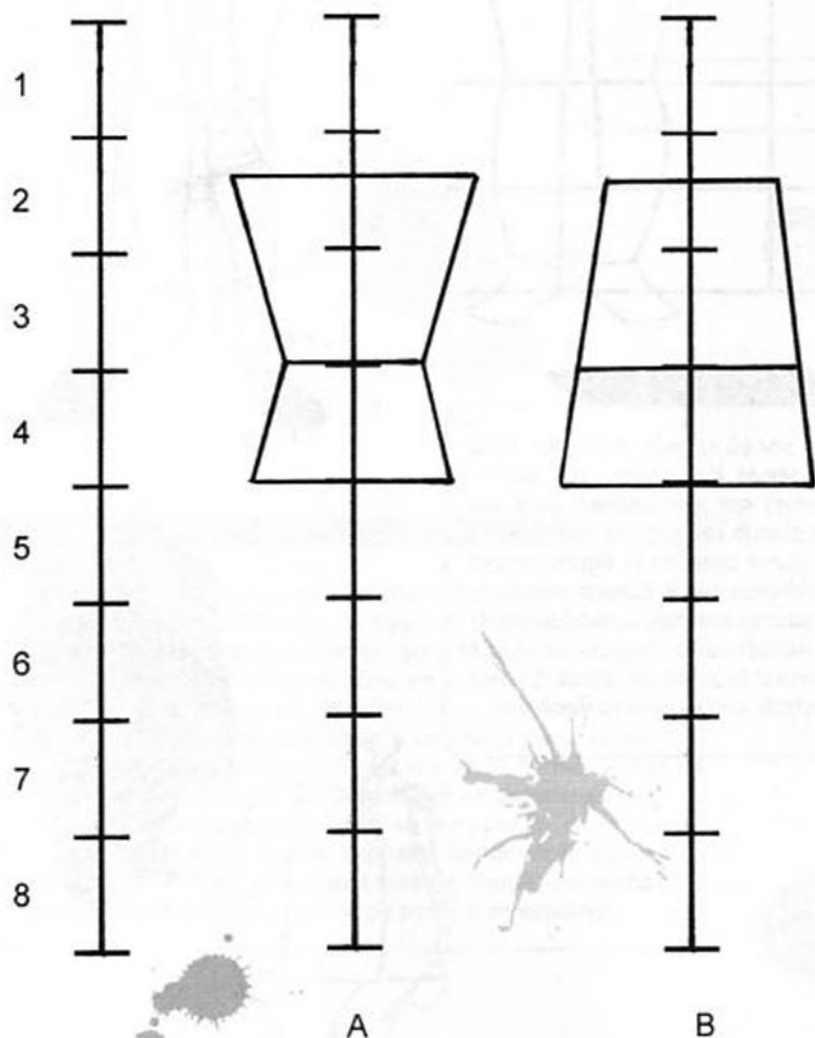
En el dibujo generalmente se busca que lo que ilustremos sea lo más estético posible. Por esta razón el héroe o heroína de una historia en general es bello, pues si es el personaje que más tiempo va a estar frente a nuestros ojos es mejor que luzca bien. En este libro no buscamos ir en contra de esta idea, pero si deseas que no todos los personajes que dibujes sean bellos, está bien que el protagonista de tu historia se vea bien. Ten en cuenta que si todos los personajes son jóvenes y bellos empobrece una trama, pues nuestra realidad está llena de todo tipo de seres, como los ancianos, la gente con sobrepeso y muy delgada, los niños, etcétera. Cada uno de éstos tiene papeles diferentes en nuestra vida. Por esto cuando dibujas personajes e incluyes entre éstos toda variedad de edades y complexiones, tu repertorio se vuelve más rico, más interesante, más completo. En esta edición buscamos que aprendas a dibujar aquellos que quizá dibujamos con menos frecuencia, pero que en una buena historia son personajes entrañables.

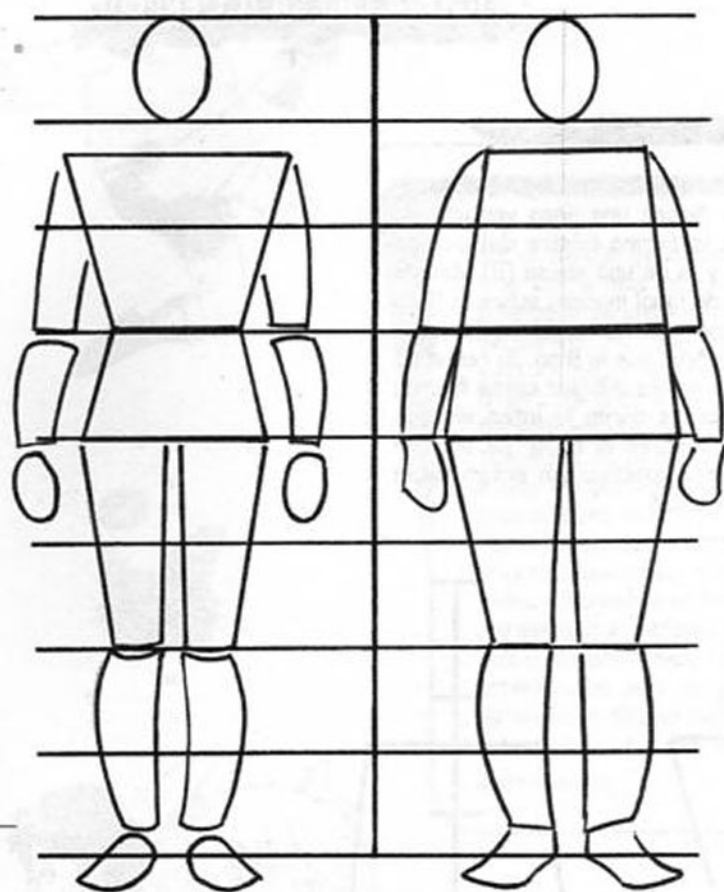




## FIGURA OBESA (CUERPO)

La diferencia más importante entre una figura obesa y una atlética es el cuerpo. Sobre una línea vertical de ocho divisiones trazamos la forma básica del cuerpo de una figura atlética (A) y la de una obesa (B). Ambas formas básicas se colocan de igual manera sobre la línea de ocho divisiones, pero tienen una forma diferente: la figura A tiene "cintura", mientras que la B no. Si respetas esta diferencia tan sencilla en tus dibujos entre figuras obesas y atléticas, tus dibujos darán la intención que buscas. Muchas personas cometen el error de dibujar la forma básica de un cuerpo atlético sin enfatizar la cintura en el cuerpo como en la A.





1

2

3

4

5

6

7

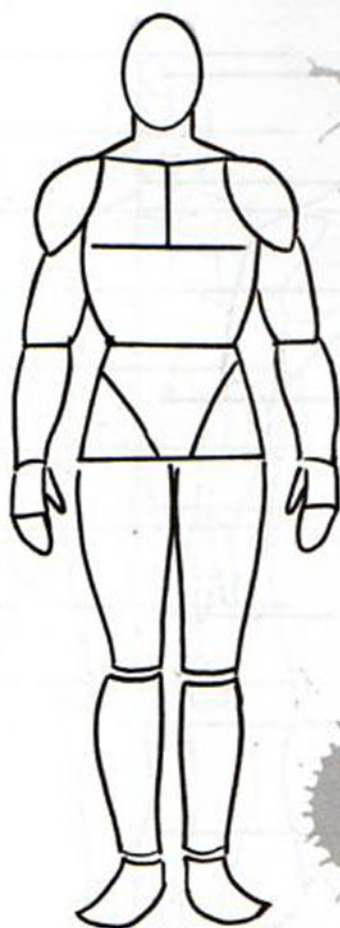
8



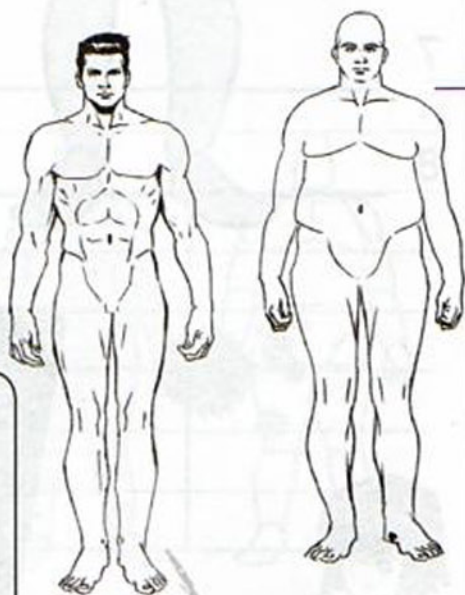
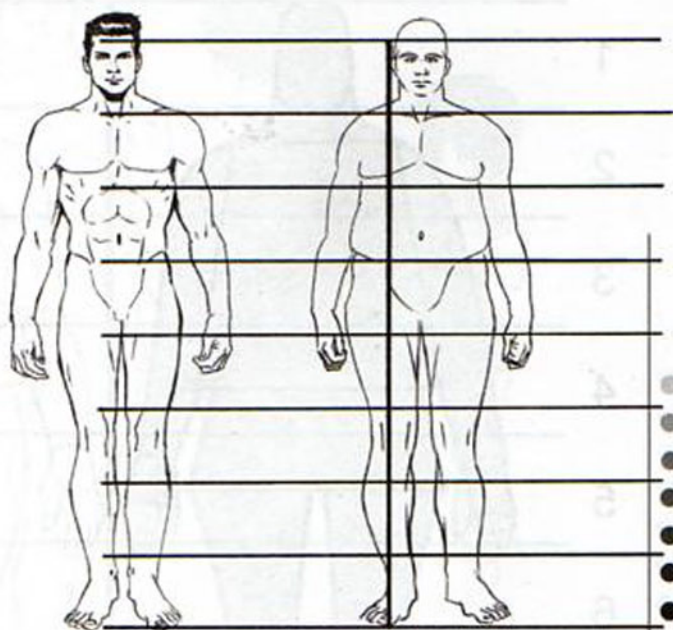
En general la figura obesa es más ancha en todo sentido, es decir, además del cuerpo, las extremidades (pies y manos) son más anchas, pero las proporciones siguen siendo las mismas, tal como lo puedes apreciar. Observa cómo en la figura normal los hombros son más anchos que la cadera, mientras que en la obesa las caderas son más anchas que la línea de los hombros. Recuerda que temas como el de proporción que estamos tocando en estas figuras los vimos con más detalle en *DibujArte Book # 1*.



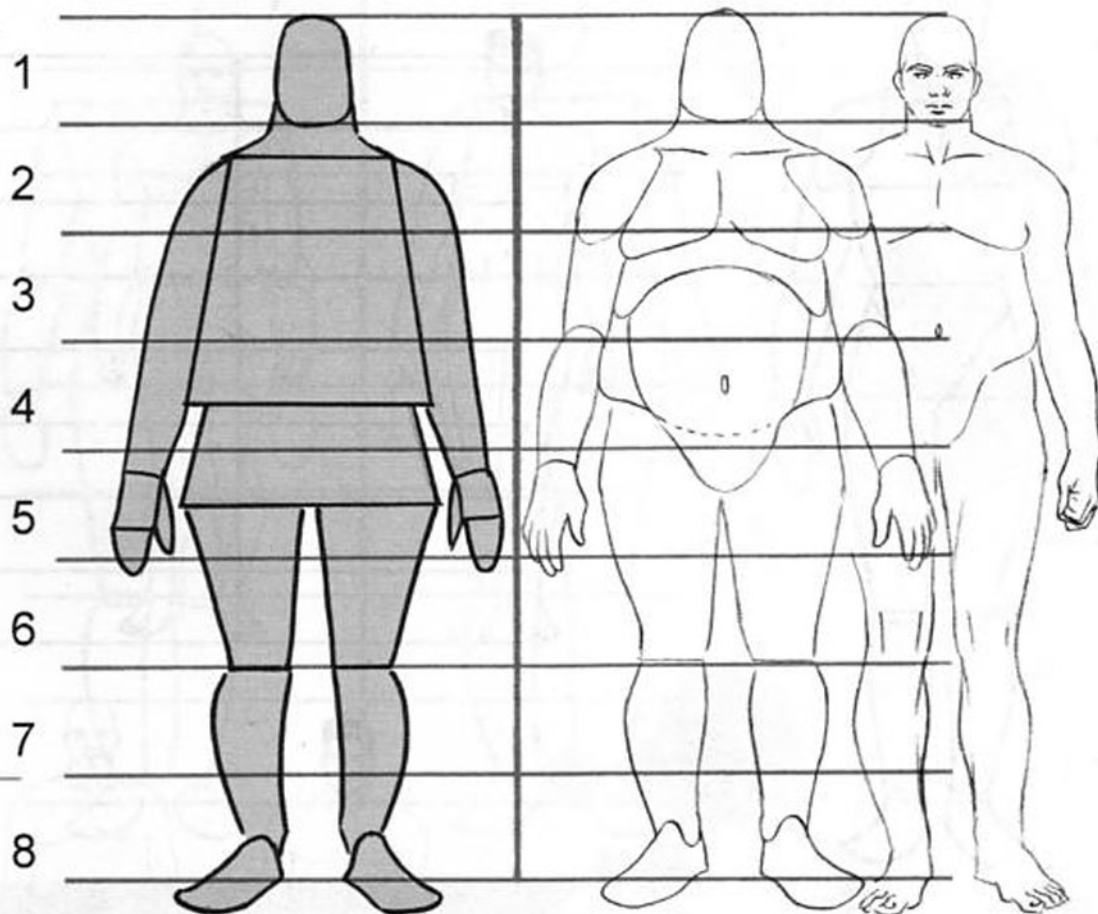




A

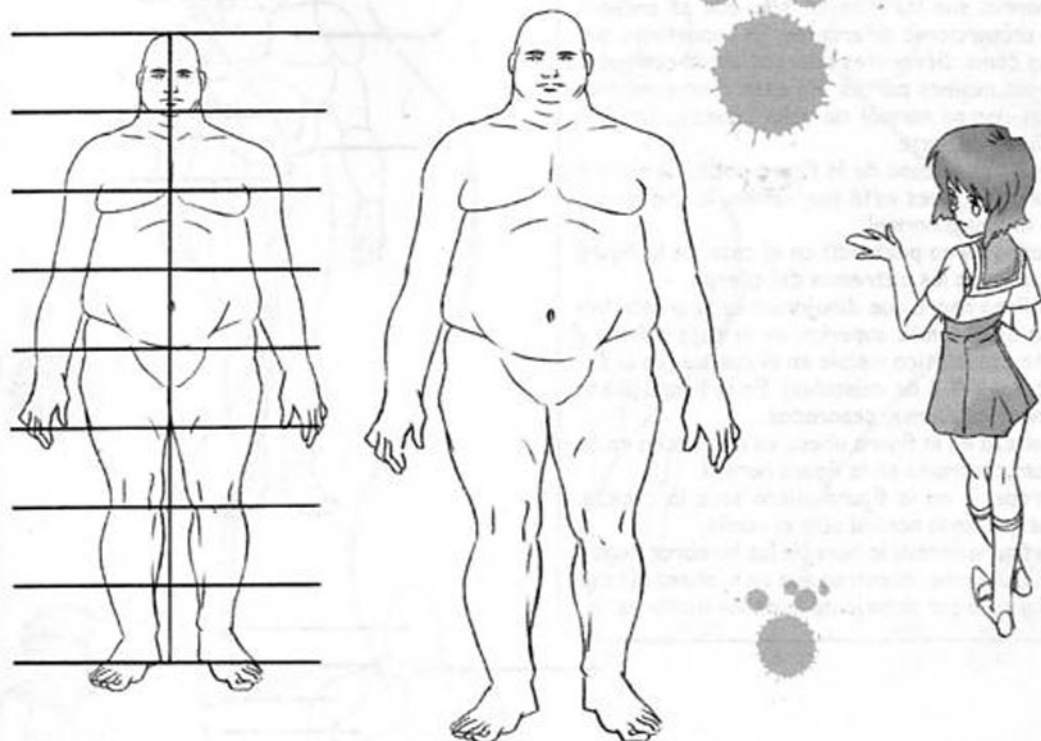


Poco a poco vamos detallando el trazo de la figura normal y la figura obesa. Observa en la figura A cómo definimos un poco mejor las partes del cuerpo, para finalmente dibujarlas más en detalle. Observa cómo en la figura normal hay líneas en el cuerpo como los músculos abdominales que ya no son visibles en la figura obesa, y las líneas que sí se marcan en ella están menos definidas que en la normal. Antes de comenzar a dibujar tus personajes en posiciones complicadas comienza por dibujarlos en una posición de frente total como estas dos figuras. Repítelas tantas veces como te sea necesario. Cuando te quede bien de frente, comienza a dibujar otras posiciones como de perfil o de espaldas.

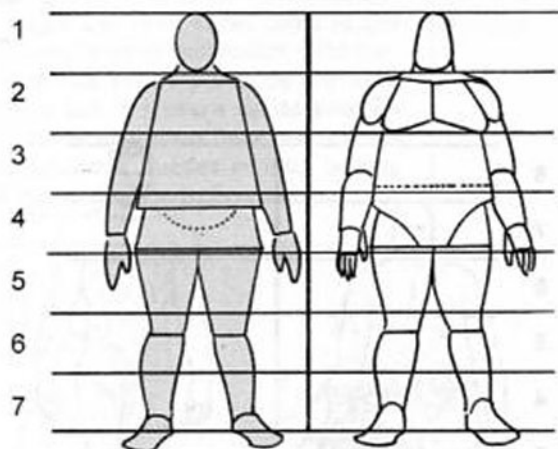


Para dar una impresión más cercana a la figura obesa podemos acortar los pies. Los pies no comienzan en la división número cuatro como en las páginas anteriores, sino entre la división cuatro y cinco. Ahora no sólo modificamos el ancho de la figura, sino también la altura de los pies. Cada vez que crees un personaje, las proporciones del mismo deben estar bien definidas como en este caso en que sabemos que el cuerpo de la figura mide 4.5 veces el tamaño de la cabeza y los pies 3.5 el tamaño de la cabeza.



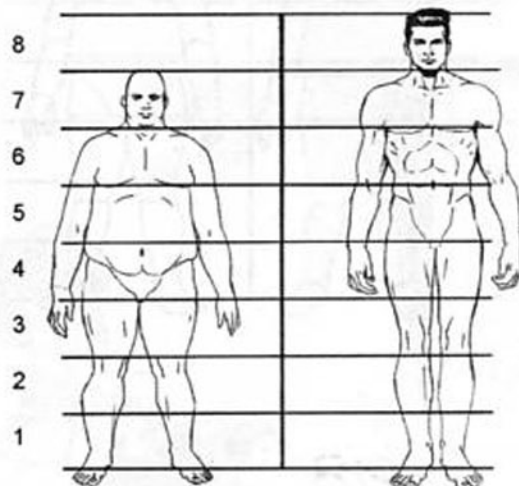
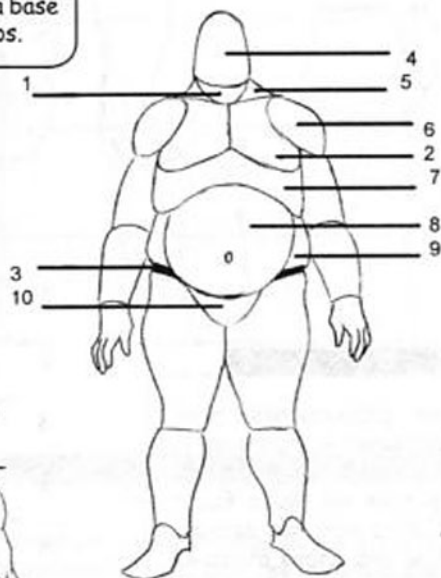
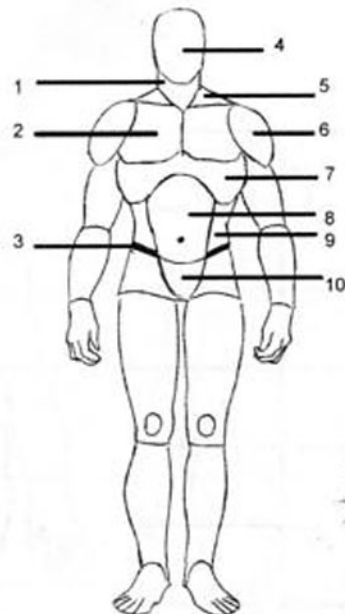


Usando las proporciones, poco a poco detallamos la figura de la página anterior hasta terminarla, como puedes ver en la figura de arriba. Algo aún más correcto al dibujar una figura obesa es hacerla con un menor número de cabezas. Esto provocará que la figura luzca más obesa. Ahora los pies miden tres cabezas y el resto del cuerpo cuatro. Estas medidas son las ideales para una figura obesa realista. Si dibujamos una figura obesa fuera de la realidad, la podríamos hacer incluso de cuatro cabezas, pero esto ya sería una caricatura.



Las secciones del cuerpo en la figura obesa y en la figura normal son las mismas, sólo que se encuentran en proporciones diferentes. Es importante que observes cómo diferentes cuerpos están compuestos por las mismas partes. En este caso compararemos un cuerpo normal de ocho cabezas con una figura obesa de siete.

- 1.- El cuello en el caso de la figura obesa no parece tener longitud, pues está muy ancho, lo que no sucede en la figura normal.
- 2.- El pecho (área pectoral) en el caso de la figura obesa cae hacia los extremos del cuerpo.
- 3.- Esta línea negra que dibujamos es la cresta iliaca que es el límite superior de la caja pélvica y una parte esquelética visible en el cuerpo (en el *DibujArte Book # 3* de músculos). En la figura obesa estas líneas están muy separadas.
- 4.- La cabeza en la figura obesa es más ancha en su base, caso contrario en la figura normal.
- 5.- El trapecio en la figura obesa toca la cabeza, mientras que en la normal sólo el cuello.
- 6.- En la figura normal la base de los hombros llega a la altura del pecho, mientras que en la obesa la base del pecho está por debajo de la de los hombros.



7.- El área de la caja torácica es muy diferente entre ambas figuras, principalmente en cuanto al ancho.

8.- El área abdominal es el lugar donde es más notable la diferencia entre ambas figuras. En la figura obesa el estómago es básicamente un círculo.

9.- El área de los oblicuos (comúnmente conocido como llantas), en el caso de la figura normal, es la cintura del cuerpo, es decir, la parte más delgada del cuerpo mientras que en la figura obesa es el área más ancha.

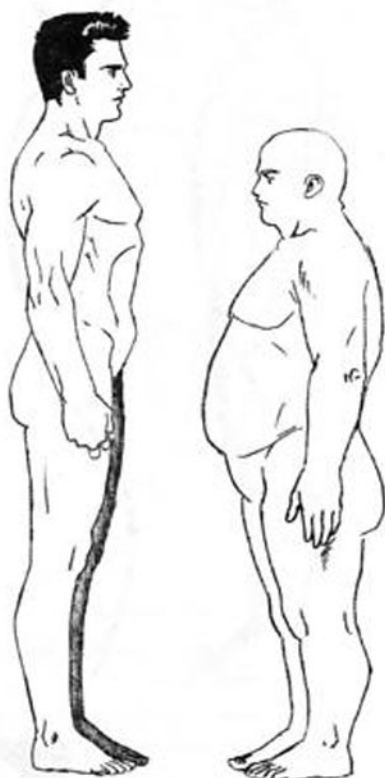
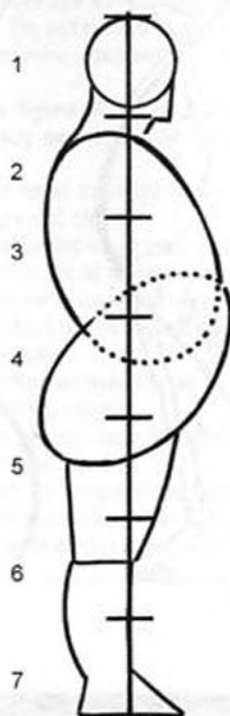
10.- En el obeso el área púbica es más pequeña, puesto que el abdomen (la pansa) cubre parte de esta sección.





Cuando el perfil humano está bien dibujado, describe una línea curva como la que puedes apreciar en la ilustración. Esta curva corresponde con la parte de enfrente el cuerpo y con la trasera de los pies. En la figura obesa esta línea tiene unas curvas más pronunciadas. Puedes incluso, basado en esta curva, dibujar tu figura obesa.



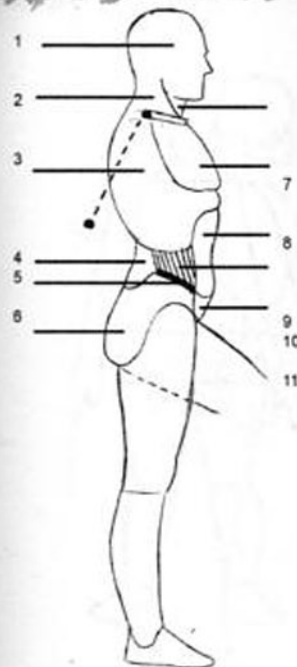


## Aplicación 1



Otra forma muy común y muy práctica de dibujar las figuras de perfil es por medio de elipses. Usándolas trazamos la figura de perfil de un hombre normal de ocho cabezas y una obesa de siete. Al observarlas con elipses es más fácil notar la gran diferencia entre éstas. En la figura normal las elipses no tienen un tamaño tan grande y están en una posición casi vertical, mientras que en la obesa son enormes y están bastante inclinadas. Cabe mencionar que la elipse de la parte de arriba corresponde a la caja torácica (parte del cuerpo), mientras que la de abajo a la caja pélvica (área púbica). Estas dos áreas definen el movimiento del cuerpo como lo verás más adelante.





Aplicación 2



Aplicación 3: Figura tomando en cuenta los músculos



Es importante analizar las secciones del cuerpo de la figura normal y la obesa y sus comparaciones.

1.- En la figura obesa la cabeza es ligeramente más ancha.

2.- El trapecio, al igual que el cuello, es más ancho. Compara el dibujo del trapecio en esta posición y en la posición de frente total.

3.- La caja torácica en la figura obesa es mucho más grande que en la normal.

4.- A ésta la denominaremos como el área de los lumbares. Aunque muscularmente es otra, en este caso es el nombre más apropiado. Dicha área está en la espalda entre la caja pélvica y la torácica.

5.- Área del oblicuo.

6.- Área del glúteo mayor. Observa con atención la forma de esta área. Dibujar y comprenderla bien te ayudará en el movimiento de tus figuras.

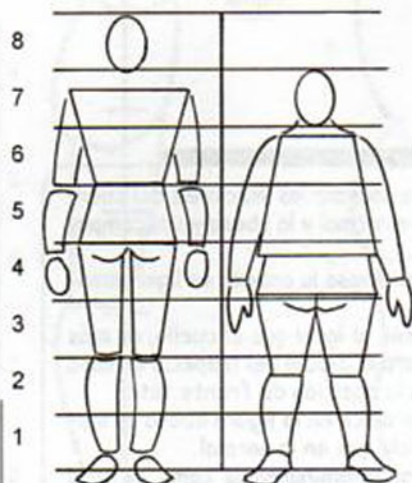
7.- En el caso de la figura obesa el cuello más bien se entiende como la "papada", pues es bastante ancho.

8.- Como lo vimos anteriormente en el obeso, el pecho es más grande por estar "caído".

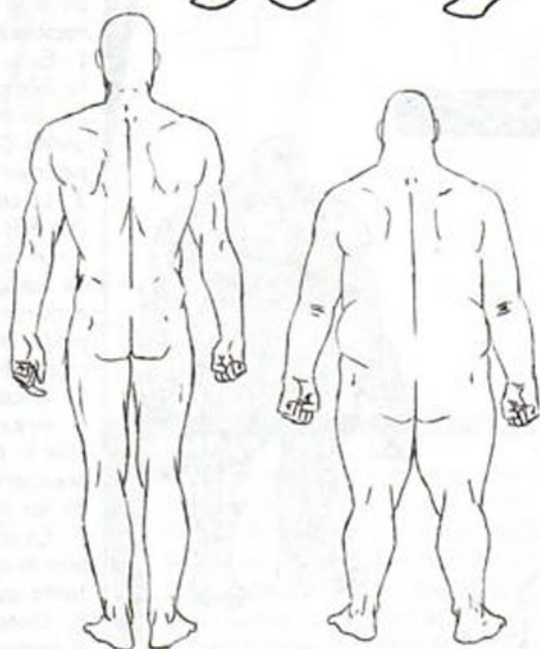
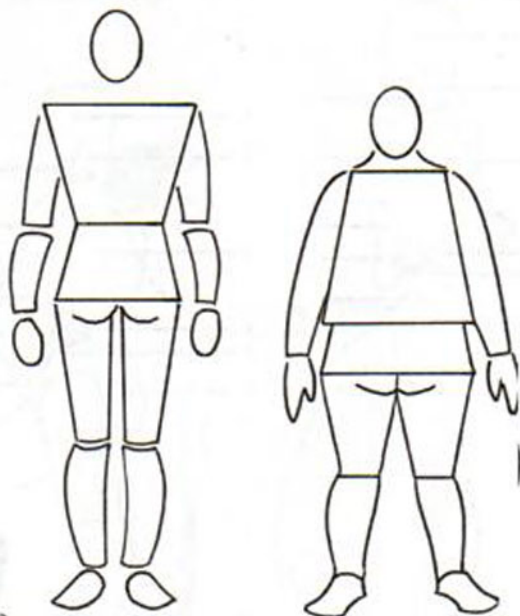
9.- Área abdominal. Es importante notar que en la figura obesa el área abdominal y púbica (11) están separadas, mientras que en la figura normal ambas, se podría decir, están unidas, pues no hay barriga que las separe.

10.- El área de los oblicuos conecta a la caja torácica y a la pélvica. En el movimiento de la figura este conocimiento es de mucha utilidad.

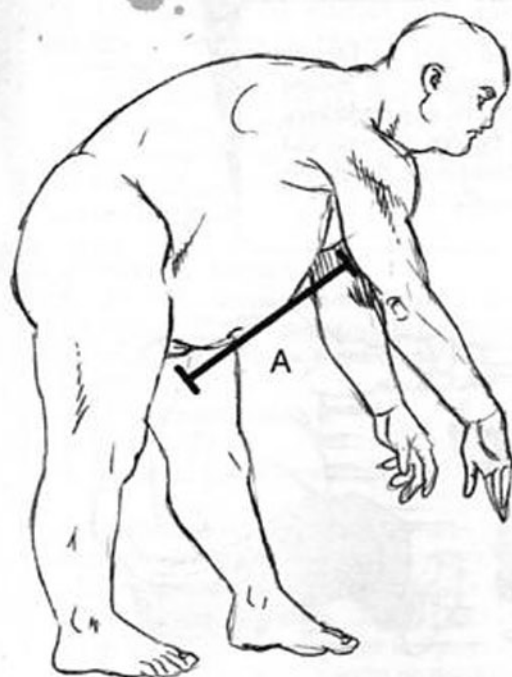
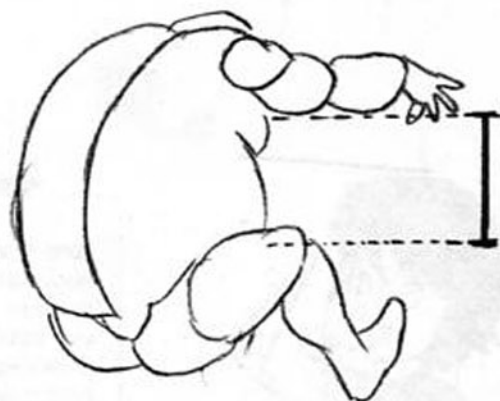
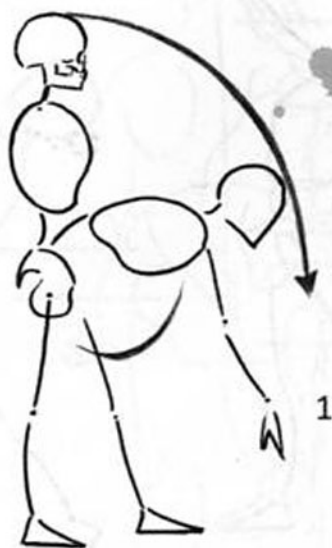
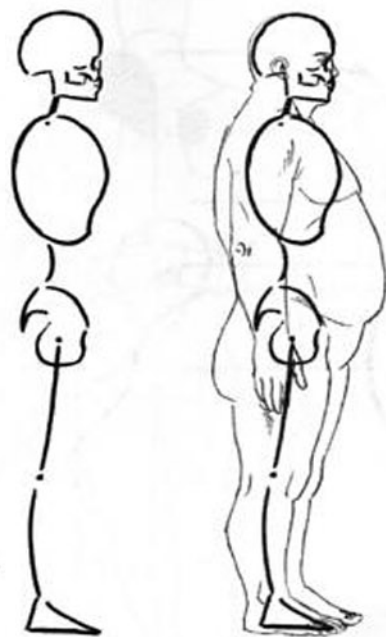
11.- Caja pélvica (o área púbica).



Aplicación 4



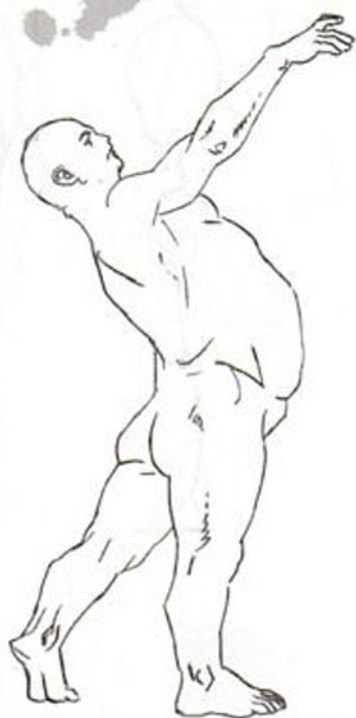
Para dibujar ambas figuras de espaldas, una de las consideraciones más importantes es que los glúteos están por debajo del nivel de los pies, es decir, en la figura normal están por debajo de la cuarta cabeza y en la obesa por debajo de la tercera. Esto sucede en cualquier figura, sea manga americana o realista. Observa con atención las formas de los pliegues en la piel, que como en la figura obesa son bastante diferentes.



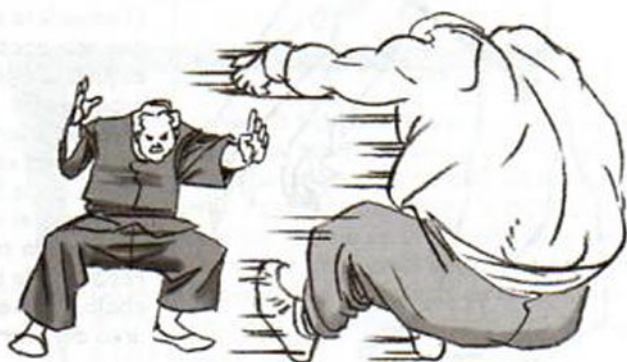
El esqueleto en una persona normal y en una con sobrepeso es igual, salvo que quizás el esqueleto del obeso puede ser un poco más robusto. En la ilustración es evidente el área del cuerpo que está sobre el esqueleto. Usamos este esqueleto para agachar a la figura. En la 1 la flecha indica la trayectoria que sigue el esqueleto al inclinarse, y la línea bajo la caja torácica es el abdomen. El resultado lo puedes apreciar en la parte de abajo. En A es evidente que al agacharse el área del cuerpo reduce de tamaño.

**Aplicación 5**  
**La figura encorvada**

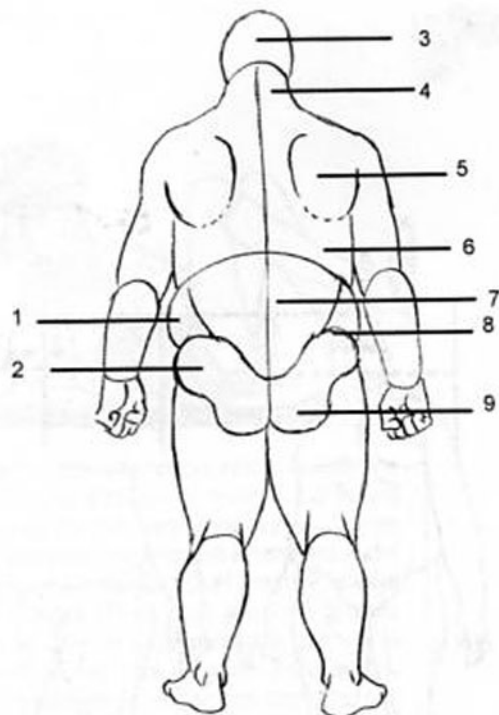
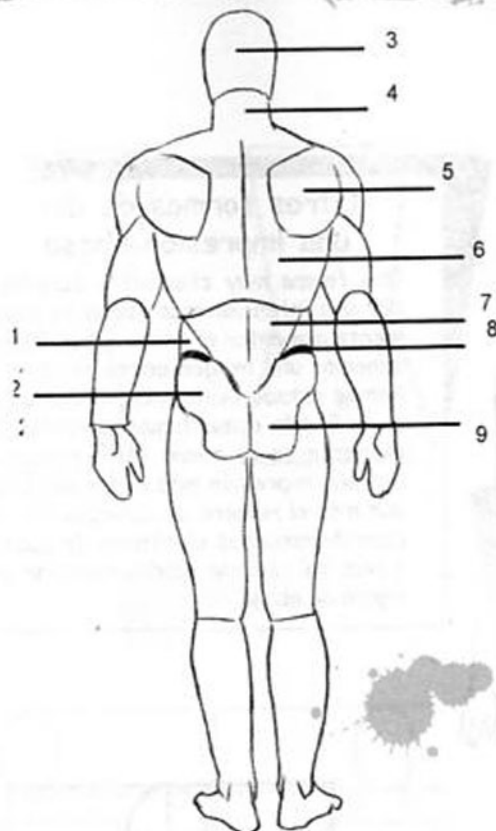




Para dibujar la figura en torsión hacia atrás seguimos el mismo proceso. Recuerda que cualquiera que sean las figuras que realices debes ser consciente de la ubicación del esqueleto.



Aplicación 6



Ahora compararemos las secciones generales del cuerpo obeso y el normal de espaldas.

1.- La sección de los oblicuos en el caso de la figura obesa no representan una cintura como en el caso de la figura normal.

2.- Ésta es la sección del glúteo medio. Es importante diferenciarla de la 9 que es el glúteo mayor. Estas dos secciones en conjunto frecuentemente se comparan con la forma de una mariposa.

3.- La cabeza.

4.- Área del trapecio.

5.- A ésta la denominaremos como el área de los omóplatos, que comprende la forma de los músculos que están en torno a aquéllos.

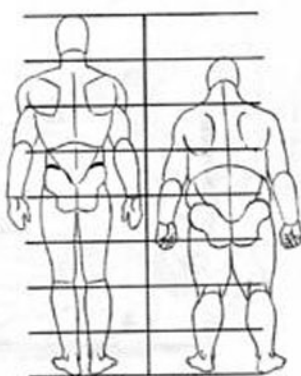
6.- Caja torácica.

7.- Área de los lumbares.

8.- Cresta iliaca.

9.- Área del glúteo mayor.

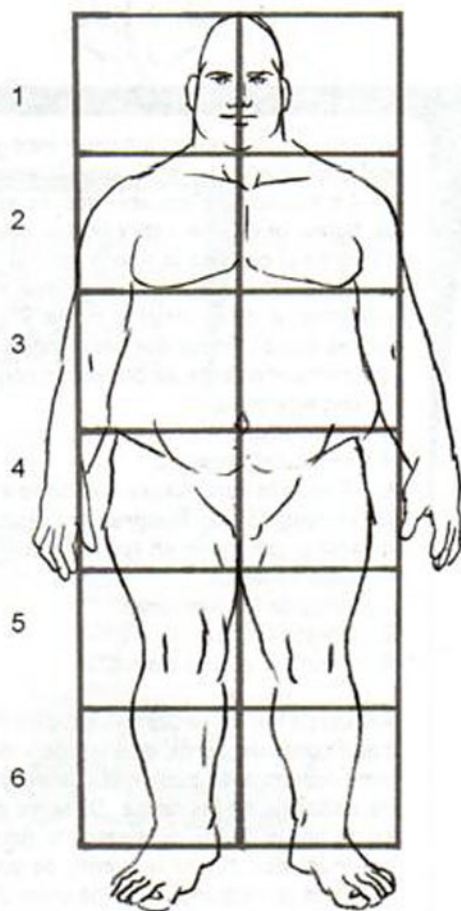
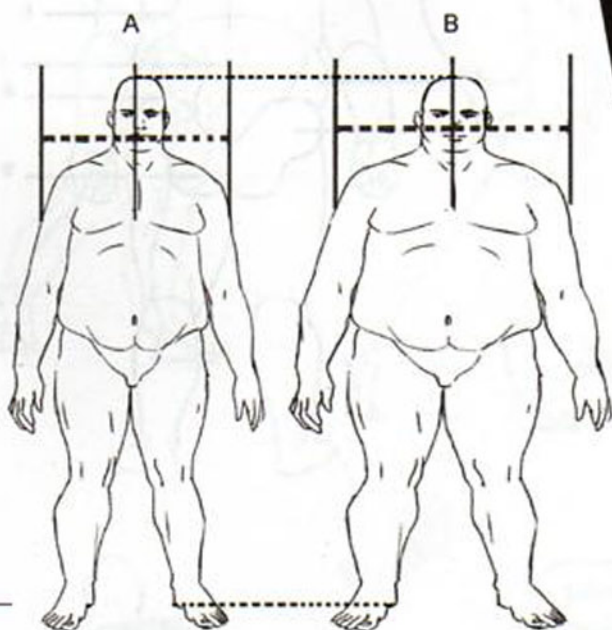
Recuerda que es necesario saber dibujar ambas figuras de perfil, de espalda y de frente, para comprender bien la ubicación y la forma de cada una de las áreas. Observa en la parte de abajo donde dibujamos la figura obesa con músculos, te darás cuenta de que algunos músculos corresponden con las áreas de las que hemos estado hablando.



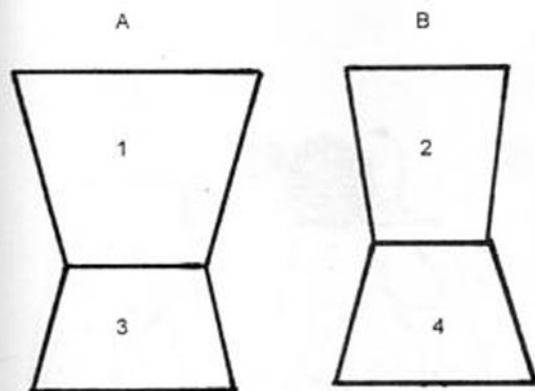


## Otras formas de dar una impresión obesa

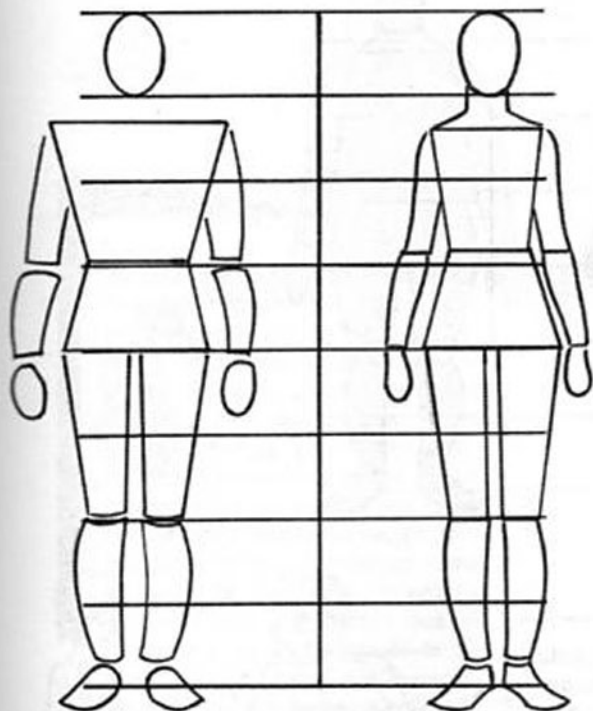
Una forma muy efectiva y sencilla de dar una intención más obesa es simplemente aumentar el ancho. En la figura A tenemos una imagen obesa como la que hemos estado manejando, mientras que en la B sólo aumentamos el ancho. Obviamente se ve obesa. Otra manera de dar una impresión más obesa es reducir aún más el número de cabezas. En este caso disminuimos el número de cabezas a seis, tal como lo puedes apreciar en la figura de abajo.





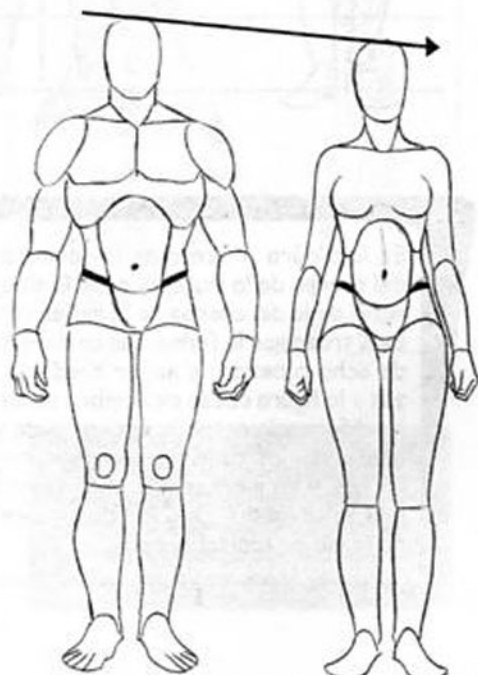


La principal diferencia entre el hombre y la mujer está en el cuerpo. La figura A es la forma simplificada del cuerpo del hombre, y en la figura B tenemos la del cuerpo de la mujer. En el hombre la caja del cuerpo (1) es más ancha y grande que la pélvica (3), mientras que en la mujer (2) es más delgada. Esto quiere decir que en la mujer las caderas son más anchas que los hombros, mientras que en el hombre éstos son más anchos que la cadera, sin mencionar que la mujer es en general más delgada que el hombre y que en promedio tiene menos estatura.

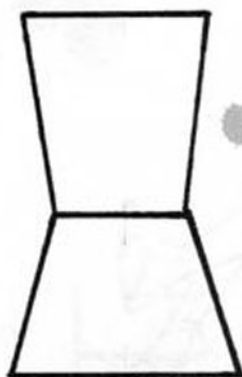


#### Aplicación 7

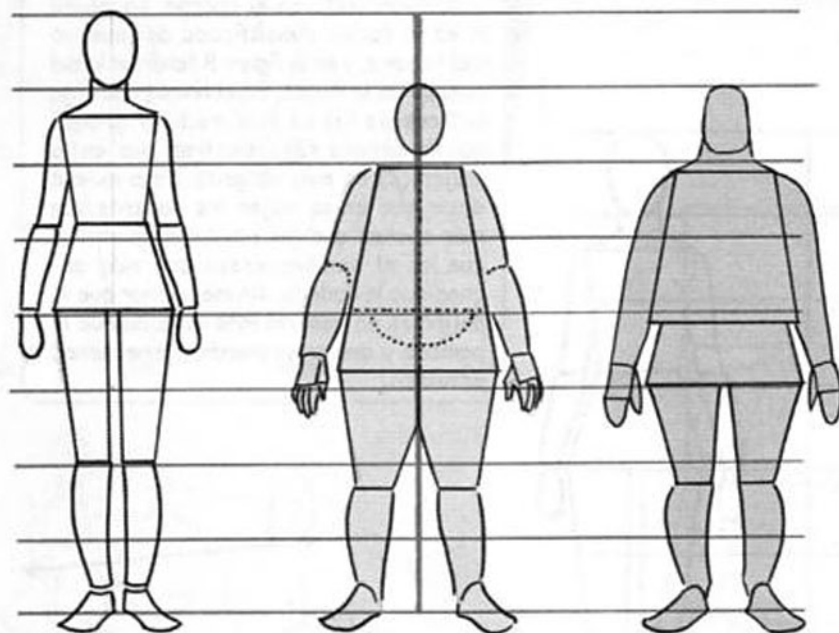
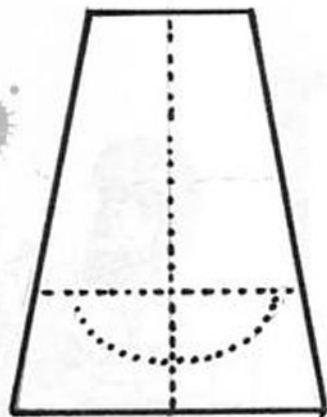
Diferencia entre el hombre y la mujer



A

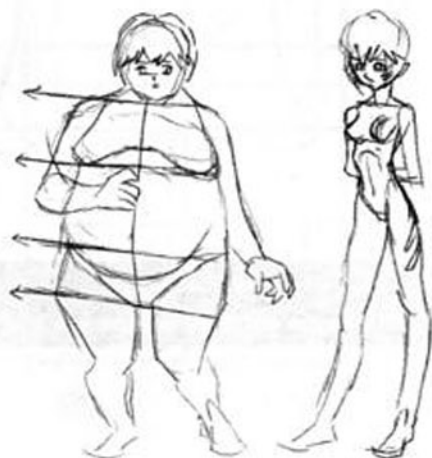


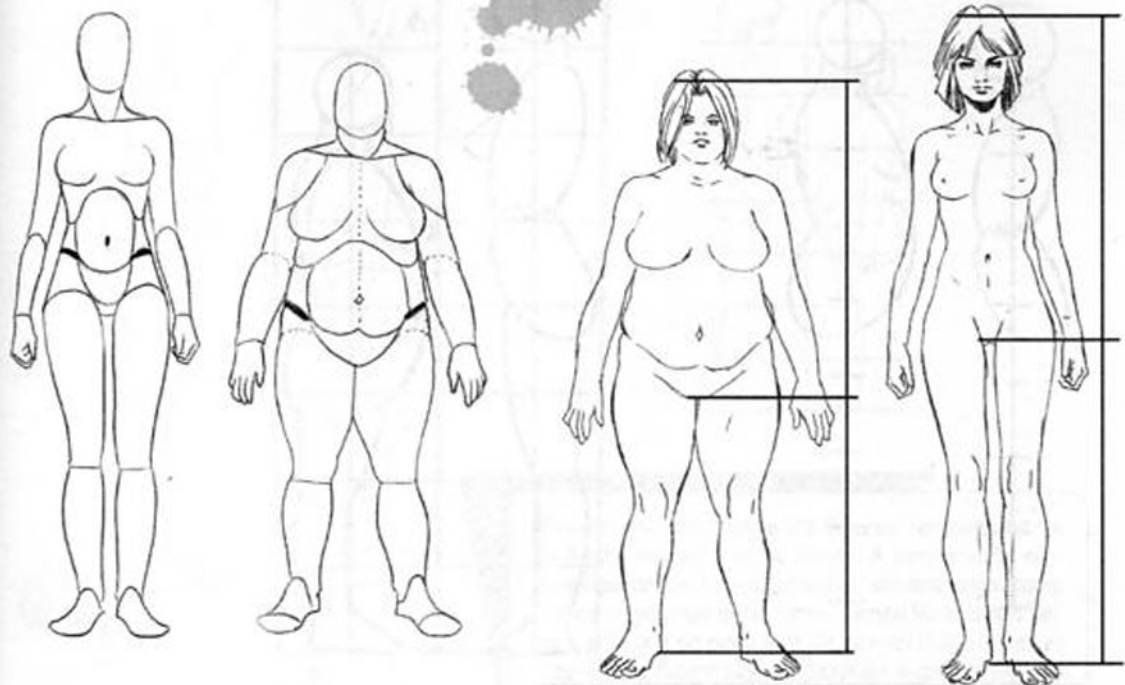
B



C

En la figura A tenemos la forma simplificada del cuerpo de la mujer, y en la B dibujamos la general de la del cuerpo de la mujer con sobrepeso. En C trazamos la forma básica de la mujer normal de ocho cabezas, la mujer obesa de siete cabezas y la figura obesa de hombre de siete cabezas. La diferencia entre la mujer obesa y el hombre obeso son las caderas, que en la mujer son más anchas, y las piernas, que también en la mujer son más voluminosas. En C la figura de en medio es la de la mujer con sobrepeso.





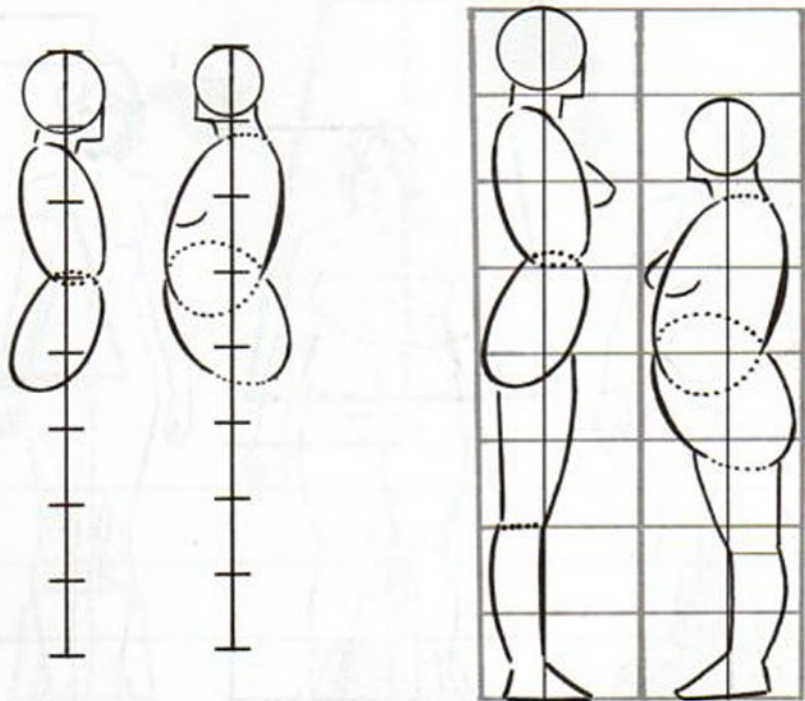
Al igual que lo hicimos en el hombre, dibujamos las diferentes secciones del cuerpo en la mujer, tanto la figura normal como la obesa. Observa atentamente las similitudes y diferencias entre estas secciones. De manera general debes recordar que una mujer más estética es aquella que tiene los pies más largos. La mujer normal tiene los pies tan largos como el resto de su cuerpo, mientras que la obesa más cortos que el resto de su cuerpo, además de algunos detalles como, por ejemplo, los pies que por su volumen están unidos en la mujer obesa. Exageramos estas consideraciones en la parte de abajo en la aplicación 8.



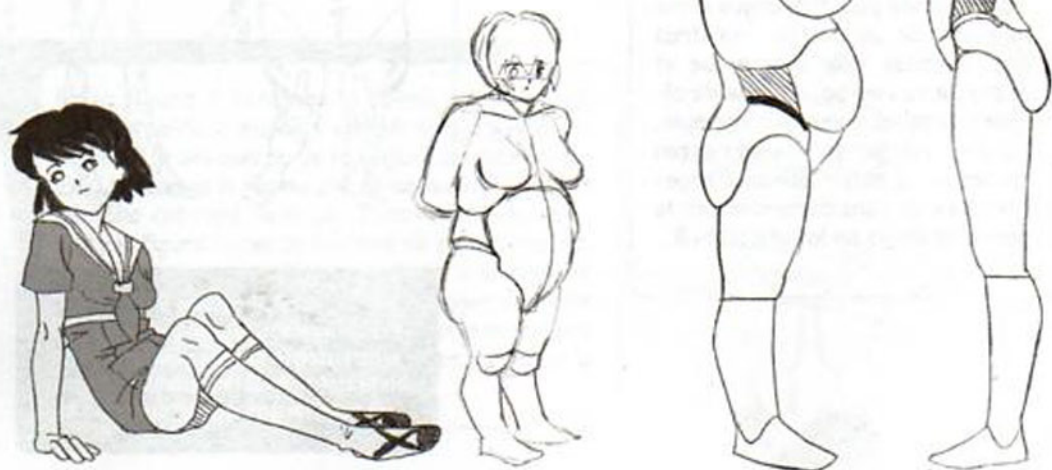
#### Aplicación 8

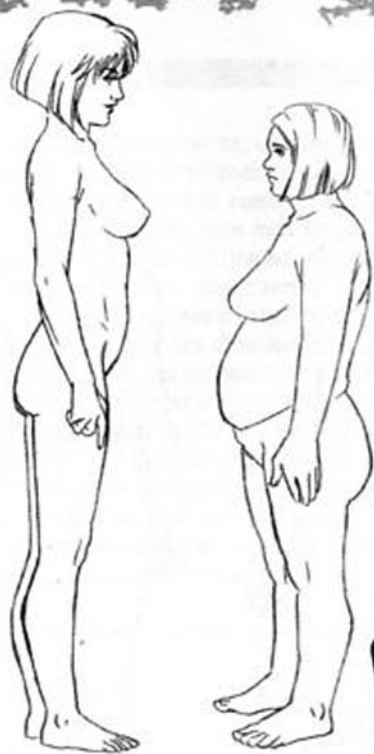
En la figura obesa los pies (B) son sumamente cortos, mientras que en la delgada B (los pies) son incluso más largos que el cuerpo (A).





Como lo hicimos en el hombre, ahora dibujamos el perfil de la mujer. El procedimiento y las proporciones son muy similares, sólo que la figura de la mujer es ligeramente más delgada. Aunque ambas figuras son diferentes, observa que la línea vertical que divide en dos al círculo de la cabeza pasa por la rodilla en ambos casos, y la espinilla del pie pasa también por esta línea. Por lo demás, sólo considera las elipses más grandes en el caso de la figura obesa.



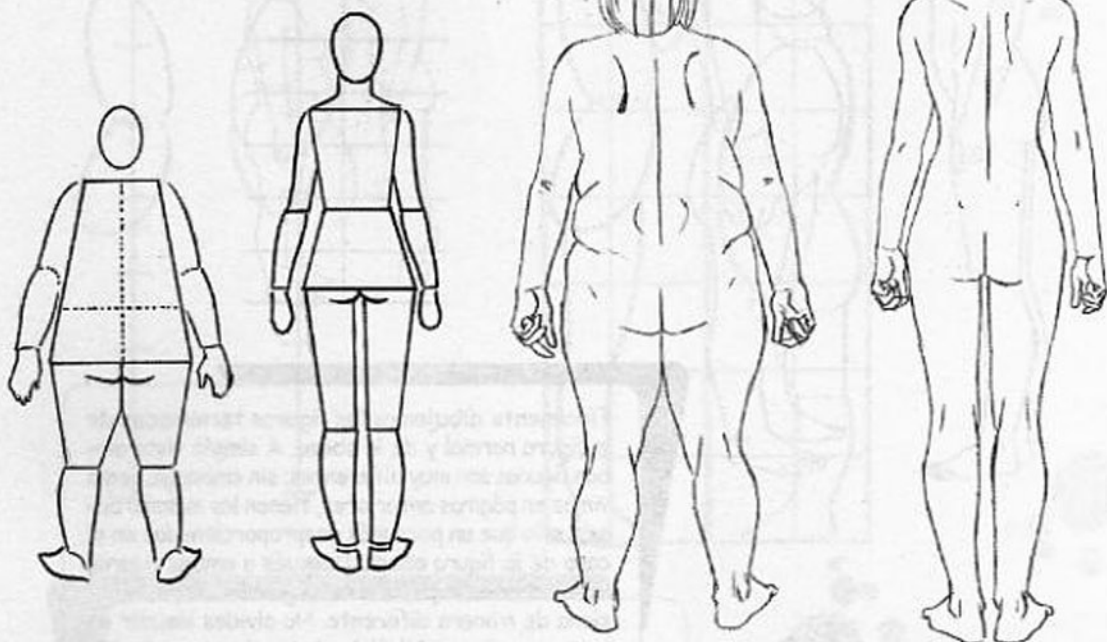


Finalmente dibujamos las figuras terminadas de la figura normal y de la obesa. A simple vista ambas figuras son muy diferentes; sin embargo, como vimos en páginas anteriores, tienen las mismas bases, sólo que un poco más desproporcionadas en el caso de la figura obesa. Después a ambas figuras les colocamos ropa, la cual, según el cuerpo, reacciona de manera diferente. No olvides insistir en las proporciones. Dibújalas tantas veces como sea necesario hasta que las memorices.

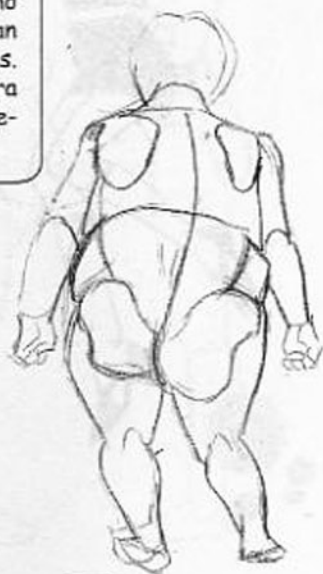


Aplicación 9

**FIGURA ALTA**

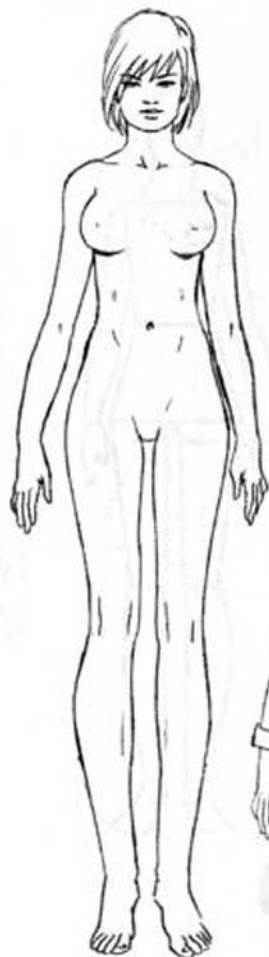
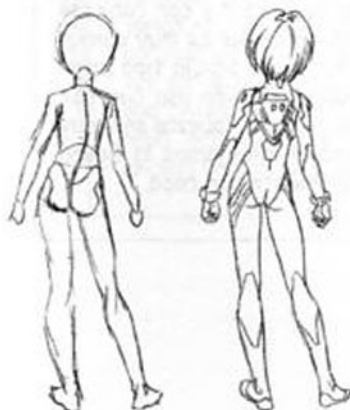
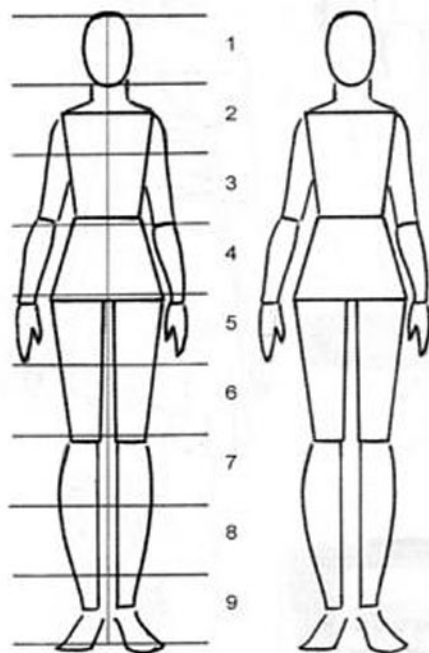


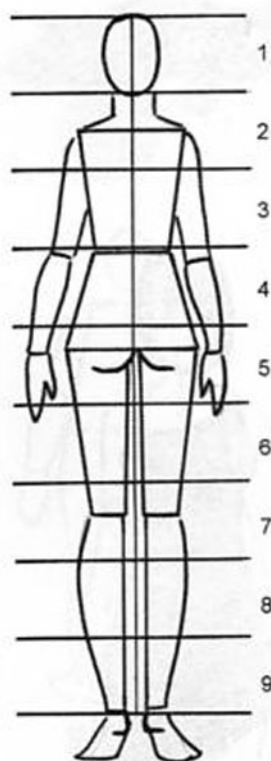
Las bases para dibujar la figura de espaldas son las mismas que usamos para la de frente, salvo algunas pequeñas diferencias, por ejemplo, los glúteos, que al igual que en el hombre, y como lo vimos en páginas anteriores, se encuentran por debajo del nivel donde comienzan los pies. Observa los detalles como los pies de la figura obesa, que comienzan unidos o los pliegues generados en la espalda.





Como lo mencionamos antes, una figura con los pies largos es más estilizada y elegante. Por esto, sistemas de dibujo como el estilo manga en general manejan pies más largos que el cuerpo. En este caso dibujamos una mujer de nueve cabezas. Si te das cuenta, las bases de esta mujer son iguales a las de la mujer normal, sólo que los pies los dibujamos más largos y el cuerpo quedó más delgado por buscar este canon más alto. Posteriormente dibujamos la figura desnuda y al final con ropa. Esta figura de la mujer alargada da la impresión de ser una modelo. Esto es lógico, pues las características de una modelo son ser altas y delgadas. Una figura de nueve cabezas fácilmente cumplirá estas especificaciones.

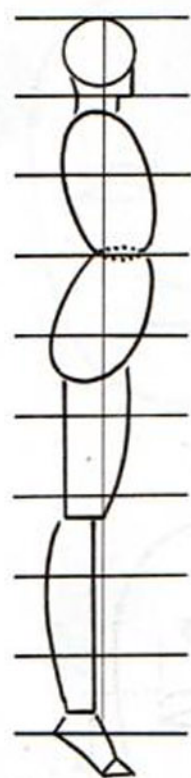




Aplicación 10



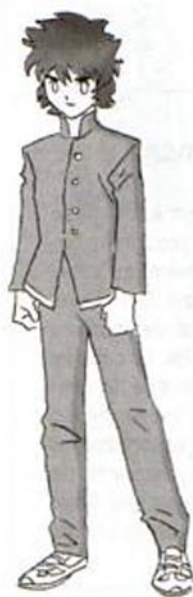
Usamos las mismas bases para dibujar la figura de la mujer de nueve cabezas. Estas figuras alargadas y con cabezas relativamente pequeñas es muy común verlas en el estilo de dibujo tipo americano. El manga también usa cuerpos muy alargados, pero las cabezas son muy grandes. También dibujamos la figura desnuda y finalmente con ropa.



1  
2  
3  
4  
5  
6  
7  
8  
9



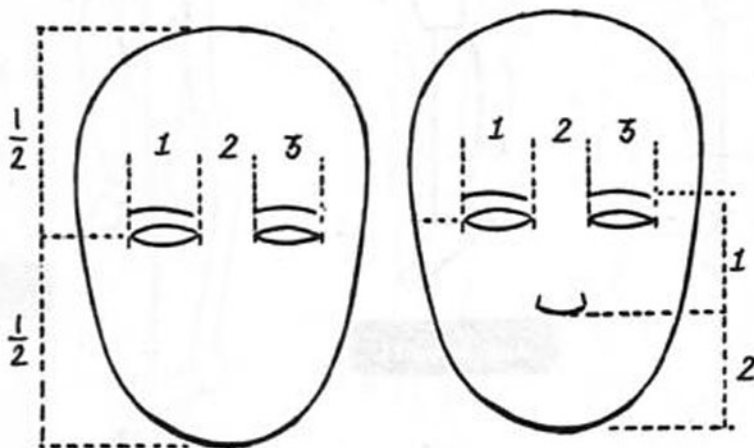
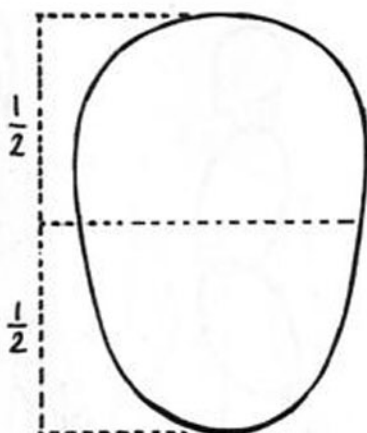
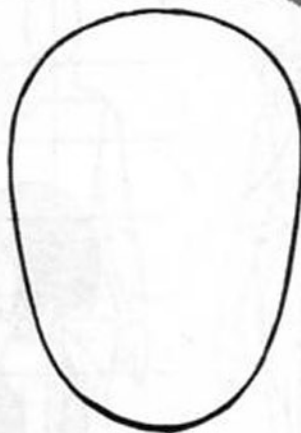
#### Aplicación 11



Usamos las mismas bases de la mujer normal y las colocamos en un canon de nueve cabezas. Observa las flechas que dibujamos en los pies, que nos dan a entender con más claridad las partes curvas y las rectas en las piernas de esta mujer. Recuerda que antes de dibujar cualquier figura con ropa, debes dibujar la figura desnuda para encima trazar las formas de la tela.

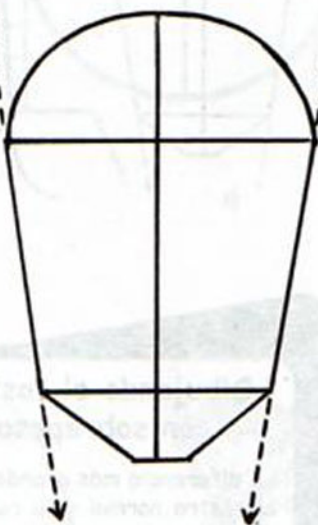
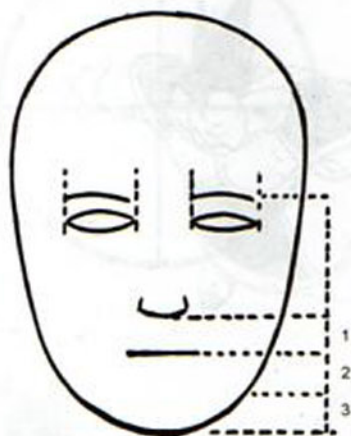


## ROSTRO OBESO

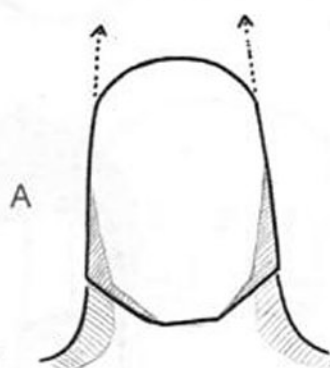
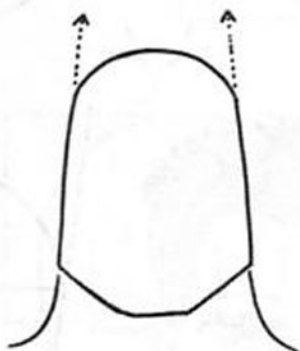
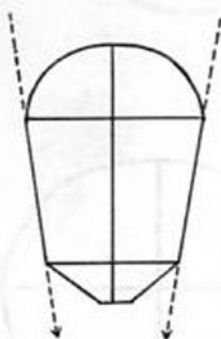


### Dibujando la cabeza humana

Antes de dibujar la cabeza humana con sobrepeso o delgada o de niños, aprenderemos a trazar la cabeza normal de un adulto. La forma general es similar a la de un huevo, sólo que de cabeza. Dividimos este "huevo de cabeza" en dos partes de manera horizontal. En este centro horizontal de la cabeza trazamos los ojos. Entre ellos debe existir la longitud de un ojo, tal como lo aprecias en la figura (1, 2, 3). Ligeramente arriba de los ojos trazamos unas líneas para las cejas. Entre éstas y la parte de debajo de la cabeza (el mentón) trazamos una línea para la nariz, como lo puedes apreciar en la última figura.



Dividimos en tres partes iguales la distancia entre la nariz y el mentón. En la primera sección de arriba hacia abajo dibujamos una línea que será la boca. En la figura de la derecha definimos los detalles y trazamos un rostro, al cual posteriormente le dibujamos cabello, que siempre aumenta el volumen de la cabeza. En la figura A enfatizamos la forma de la cabeza. Las flechas diagonales nos dan a entender cómo la cabeza se va haciendo delgada, mientras llega a la quijada.



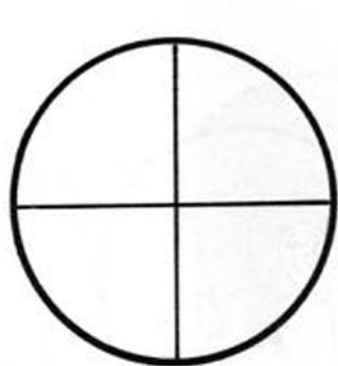
### Dibujando el rostro con sobrepeso

La diferencia más grande entre el rostro normal y la cara con sobrepeso es que las líneas diagonales del rostro normal son contrarias en el de sobrepeso, es decir, que en vez de que la cabeza se haga más delgada conforme llega a la quijada, se va haciendo más ancha conforme llega a la quijada (A). También dibujamos la nariz y la boca ligeramente más anchas. Con estas pequeñas consideraciones cambiarás la apariencia de una figura normal. No olvides que antes de trazar este rostro primero debes dominar el dibujo del hombre normal.



Aplicación 12

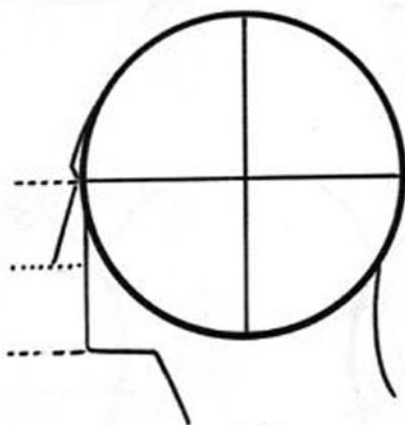




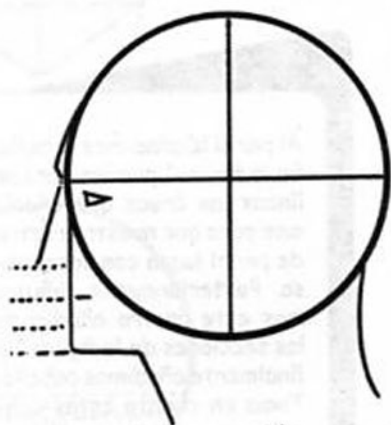
1



2



3



4

Para trazar el rostro de perfil dibujamos un círculo perfecto, al cual dividimos vertical y horizontalmente (1). El segundo paso es trazar una línea vertical frente al círculo, a la cual delimitaremos por lo que será la quijada. También trazamos de manera básica lo que será el cuello de nuestra figura de perfil (2). Después entre la línea central horizontal del círculo y la del mentón trazamos una línea que será la de la nariz (3). Al igual que en el rostro de frente entre la línea de la nariz y el mentón trazamos tres divisiones, y en la primera división de arriba hacia abajo trazamos la línea de la boca. Finalmente dibujamos el perfil con más detalle.

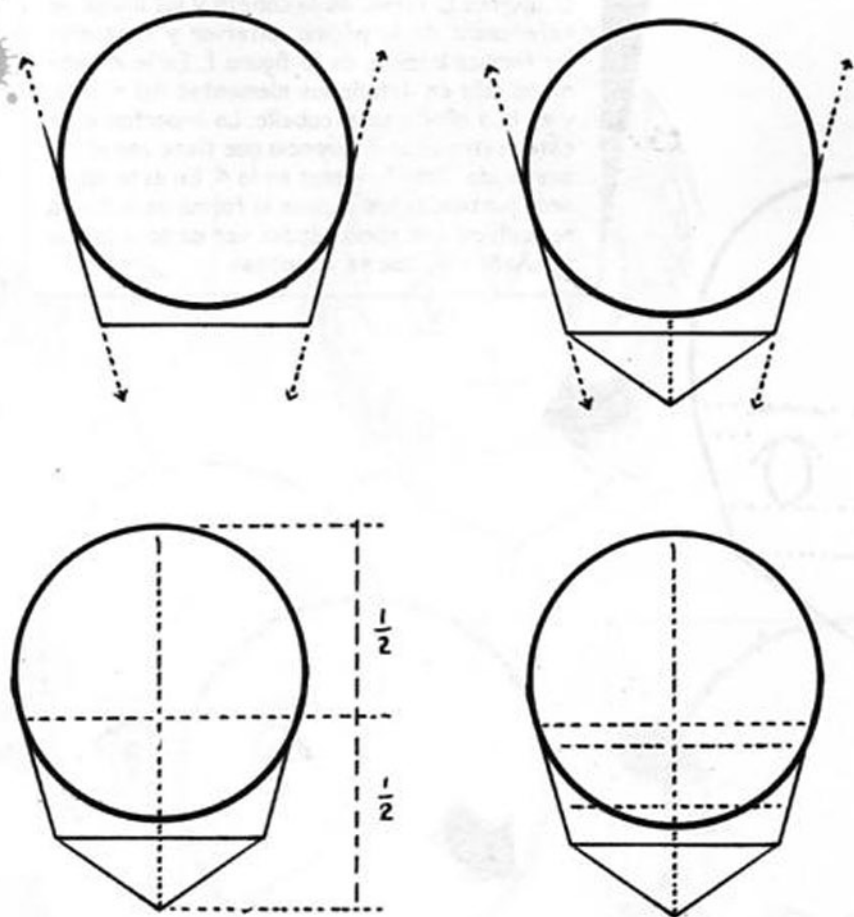




Al perfil le añadimos cabello. En la figura 1 puedes ver con líneas las áreas que añadimos para que nuestro rostro de perfil luzca con sobrepeso. Posteriormente dibujamos este rostro añadiendo las secciones de la figura 1 y finalmente añadimos cabello. Toma en cuenta estas consideraciones para dibujar personajes con sobrepeso. Estas reglas no sólo aplican en figuras realistas como éstas, sino en cualquier tipo de figuras.



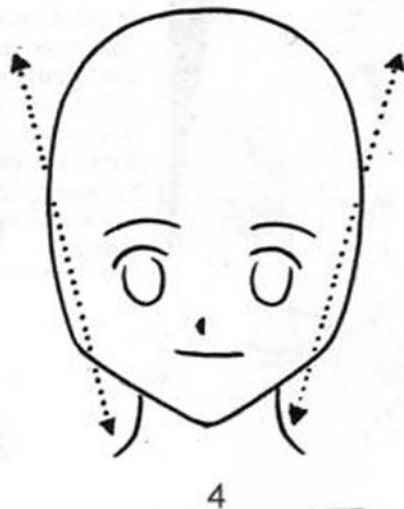
Aplicación 13

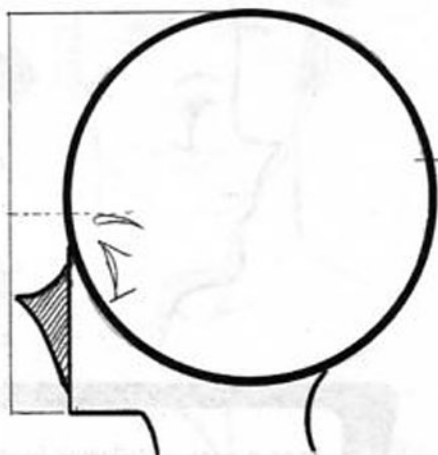
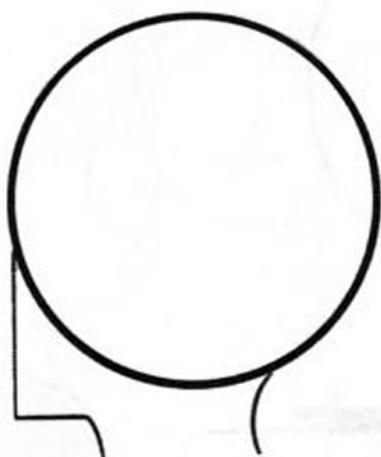


Vamos a dibujar un rostro manga de frente para luego dibujarlo con sobrepeso. Lo primero que haremos es trazar un círculo perfecto, al cual trazamos dos líneas diagonales. Después añadimos un triángulo a partir de las líneas diagonales, el cual está apenas por debajo del círculo. Posteriormente buscamos la mitad horizontal desde la parte de arriba del círculo y la punta que señala hacia abajo del triángulo. Esta línea será la de las cejas. Finalmente bajo ésta trazamos dos que determinarán la altura de los ojos. Siguiendo estos pasos es sencillo trazar un rostro manga.



Ocupamos la forma de la cabeza y las líneas de referencia de la página anterior y trazamos las formas básicas de la figura 1. En la 2 definimos más en detalle los elementos del rostro, y en la 3 añadimos el cabello. Lo importante de este rostro es la diferencia que tiene con el robustecido. Esto lo vemos en la 4. En ésta las líneas punteadas nos indican la forma de la figura normal, así que como puedes ver es poco lo que se añade para que se vea obesa.





Al añadir los detalles en este rostro, fácilmente nos damos cuenta de que tiene una apariencia robusta. También le dibujamos el cuello un poco ancho. Ahora dibujaremos el rostro manga de perfil. Seguimos un método muy similar al usado cuando dibujamos el rostro realista de perfil. Para encontrar la línea de las cejas buscamos la mitad entre la parte de arriba de la cabeza y el mentón. En base a la ubicación de las cejas determinamos los demás elementos del rostro. La nariz en el estilo manga, por lo general, tiene una forma puntiaguda, tal como se ve en la figura.



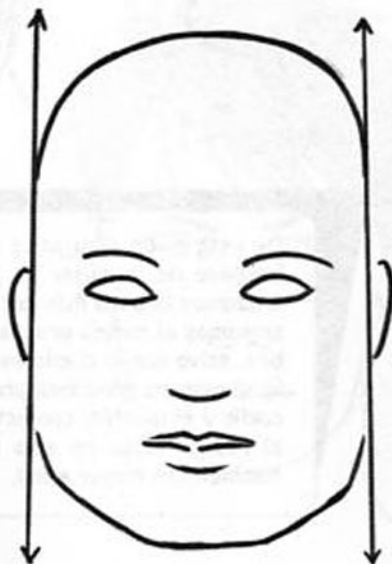
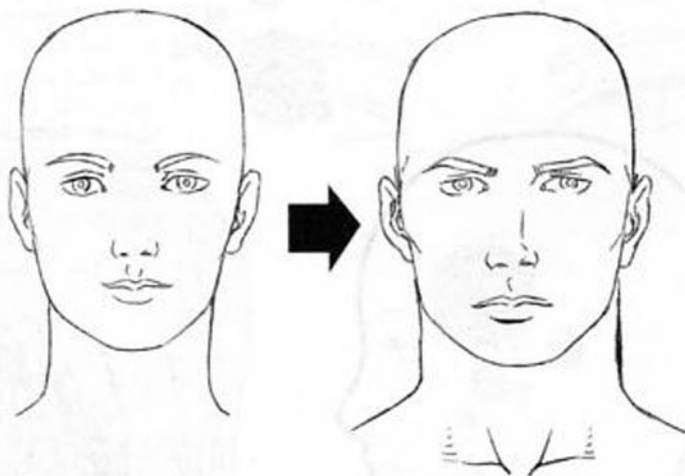
Poco a poco detallamos hasta terminar el trazo del perfil manga. Para dar una impresión obesa añadimos una sección en el mentón y en la parte detrás del cuello. Recuerda que es muy conveniente que al proponer una historia dibujes personajes con diferentes características físicas, es decir, que no todos tus personajes sean delgados, sino que unos sean más altos que otros, unos más regordetes, etcétera.

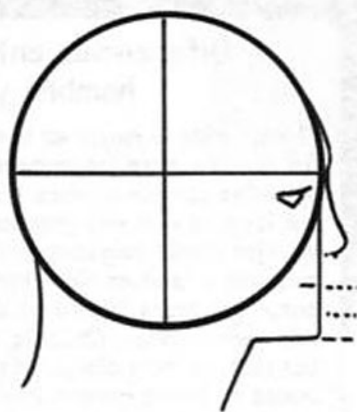




### Diferencias entre el rostro del hombre y la mujer

El rostro de la mujer es ligeramente más delgado que el del hombre, pero las proporciones son las mismas. Otras pequeñas consideraciones son, por ejemplo, que se busca que los ojos sean más grandes, las cejas más separadas de los ojos y más delgadas, la nariz más estrecha y la boca más alta y también más estrecha. También en general se busca que todos los trazos en el rostro de la mujer sean más redondeados. Observa estas diferencias entre ambos rostros. Para dibujar el rostro obeso de la mujer trazamos su forma general más ancha y buscamos que no se vaya haciendo más delgado conforme llega a la mandíbula.

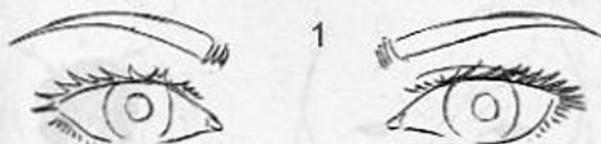




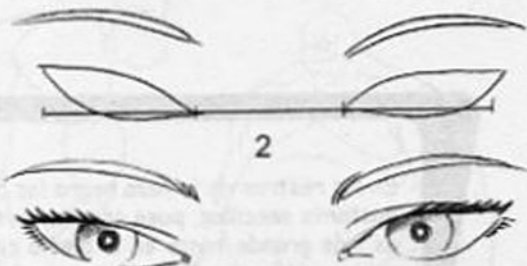
De este modo dibujamos el rostro con sobrepeso de la mujer de frente. También trazamos la boca más ancha. Para el perfil seguimos el mismo proceso que en el hombre, salvo que el cuello es más delgado. De igual manera añadimos una sección para el cuello y el mentón, con esto basta para que el rostro luzca no sólo más obeso, sino también con mayor edad.



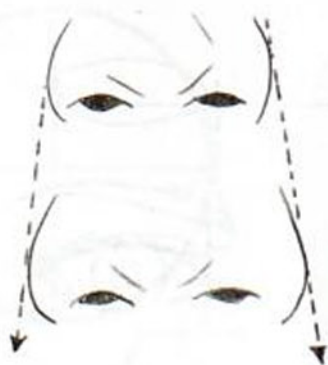
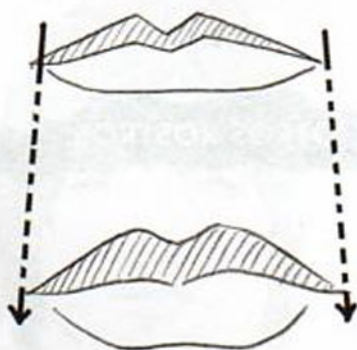
## OTROS ROSTROS



Con pequeños cambios se cambia la apariencia de un rostro. En la figura 1 vemos unos ojos normales. Observa que el punto del lagrimal está en un nivel más bajo que el límite externo del ojo. Después en la figura 2 trazamos unos ojos más cerrados y más inclinados. Estas son las características de los ojos nipones. También por lo general tienen las cejas más delgadas y la boca también más delgada. Observa cómo al aplicar estos cambios fácilmente se les reconoce como rostros nipones.







En los rostros de la raza negra las diferencias son bastante sencillas, pues son muy notables. La boca es más grande tanto en lo ancho como en lo alto, asimismo la nariz. También es común ver cejas cercanas a los ojos, los cuales son un poco más grandes de lo común y el cabello es muy rizado. El rostro de la raza negra es contrario al nipón, pues también entre los negros es común ver rostros más robustos y entre los nipones caras delgadas.



# **ROSTRO OBESO (DESPROPORCIÓN)**

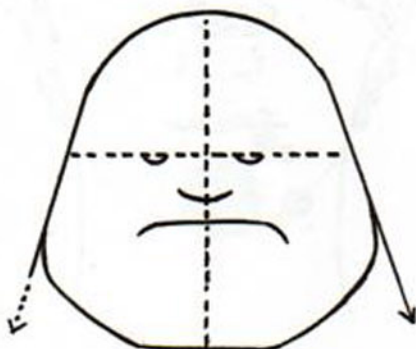
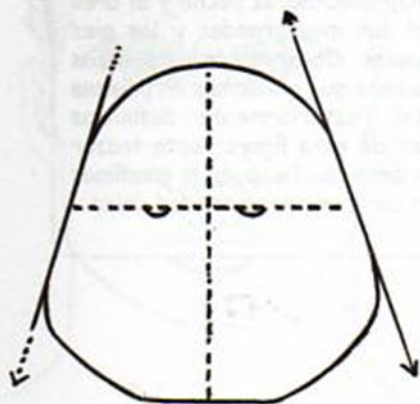


De poco nos sirve observar todas las consideraciones que debemos tomar al dibujar una figura obesa si no las aplicamos. Ésta es una aplicación exagerada del cuerpo obeso. Esta figura tiene la cabeza muy pequeña, el pecho y el área abdominal son muy grandes y los pies muy pequeños. Observa cómo las áreas son las mismas que revisamos en páginas anteriores. Posteriormente definimos las formas de esta figura hasta trazar su forma desnuda. Después le añadimos ropa para darle una personalidad única.





Todo personaje que creemos debemos dibujarlo en tantas posiciones como sea posible. En esta nueva posición dibujamos las diferentes secciones del cuerpo, pero también el cuerpo con sus formas musculares. Todos estos músculos nos ayudarán a entender con más claridad cada una de las formas del cuerpo. Aunque en este libro la musculatura no es el principal tema, te recordamos que el conocimiento de la forma y ubicación de los músculos es indispensable en dibujo. También en la parte de abajo trazamos la forma simplificada del rostro de este personaje. Como puedes ver, aplicamos el principio del rostro obeso, sólo que exageramos la regla de las líneas diagonales; además de que los elementos del rostro también son diferentes en cuanto a su proporción, es decir, la boca es muy grande, los ojos muy pequeños y todos estos elementos (ojos nariz y boca) están muy cerca entre sí.







En el diseño de personajes partes importantes como el rostro se delinean aparte del cuerpo. Como puedes ver, dibujamos el rostro con el suficiente detalle para que en un futuro nos pueda servir como modelo. Dibujamos en más detalle los tatuajes del rostro. Posteriormente trazamos la figura de la página anterior con ropa; también en la parte de abajo la misma figura obesa pero ahora de espaldas. Observa las diferentes áreas de la espalda que antes estudiamos.



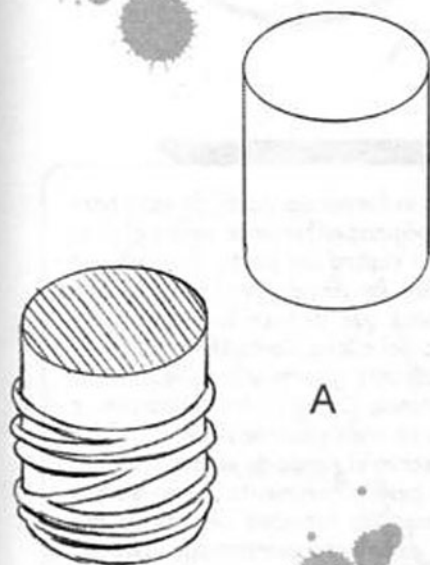


Observa las similitudes entre la figura de espaldas de la página anterior y esta figura en la que dibujamos los músculos del cuerpo. Puedes ver diferentes similitudes como, por ejemplo, la ubicación de la cresta iliaca y los omóplatos. También observa las similitudes entre la figura muscular y la figura de espalda desnuda. Puedes apreciar cuáles son los músculos que se aprecian en la figura desnuda. Finalmente colocamos la ropa a nuestro personaje obeso. Como mencionamos antes en el diseño de personajes, buscamos dibujar la figura en el mayor número de ángulos posibles.

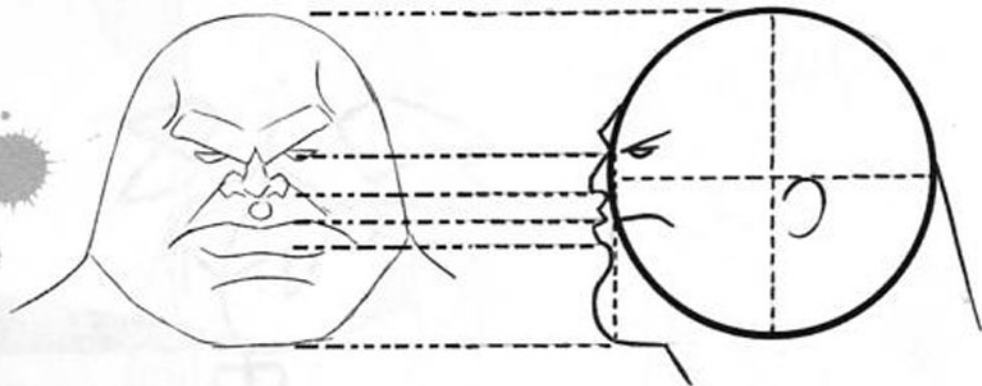
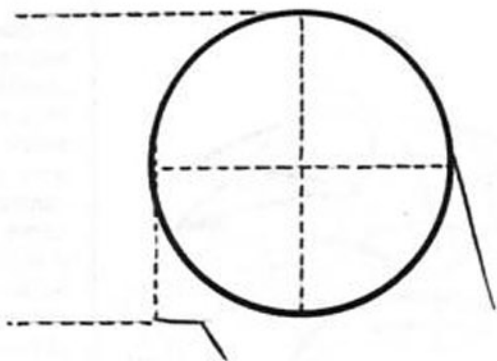




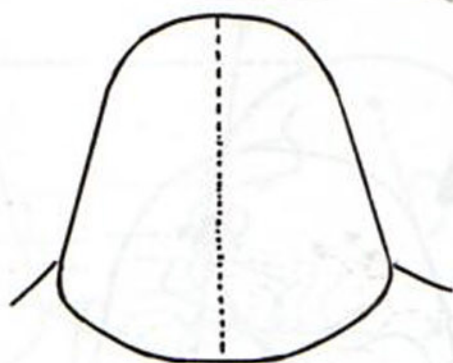
Al dibujar bien las bases de la figura obesa es más o menos sencillo hacer los elementos de la ropa. Si te das cuenta, tomamos como base las formas del cuerpo para trazar la forma básica de los elementos de la armadura sobre nuestro personaje. Un aspecto muy importante para dibujar correctamente los atuendos es la línea central del cuerpo, ya sea de espalda o de frente. Observa la línea central de los dos cuerpos de frente y la línea central de la figura obesa que está de espaldas. A partir de esta línea central buscamos trazar con simetría los elementos de la ropa. En la figura A observa el dibujo de un cilindro y después lo dibujamos con pliegues que siguen la forma del cilindro. Este tipo de pliegues son los que usamos en esta figura.







También trazamos la forma del perfil de este personaje obeso. En páginas anteriores vimos el proceso del dibujo del rostro del perfil. Ésta es una aplicación, trazamos un círculo perfecto, al cual añadimos unas líneas que definen la posición del mentón y el ancho del cuello. Como te darás cuenta, el cuello es bastante grueso y la cabeza tiene una forma muy redonda. Copiamos las proporciones del rostro de frente con líneas de referencia. De este modo se conserva el parecido entre el rostro de frente y el de perfil. Finalmente lo detallamos y también dibujamos los tatuajes del rostro con suficiente detalle como para que nos pueda servir de modelo en un futuro.



A

Ahora dibujaremos un rostro muy similar al anterior pero no igual. Lo que queremos enfatizar en este rostro son unas líneas que muy comúnmente se general en los rostros. Seguimos un proceso igual al de las páginas anteriores, pero ahora con rasgos diferentes, por ejemplo, la boca es más alta y la nariz más ancha. Este rostro es en pocas palabras más grotesco que el anterior. Lo importante de esta figura lo vemos en la figura A. Observa las líneas del rostro arriba de los ojos, debajo de éstos (que son los pómulos), las líneas alrededor de la boca y las líneas del mentón y de la quijada. Éstas nos indican pliegues en la piel que constantemente se repiten.



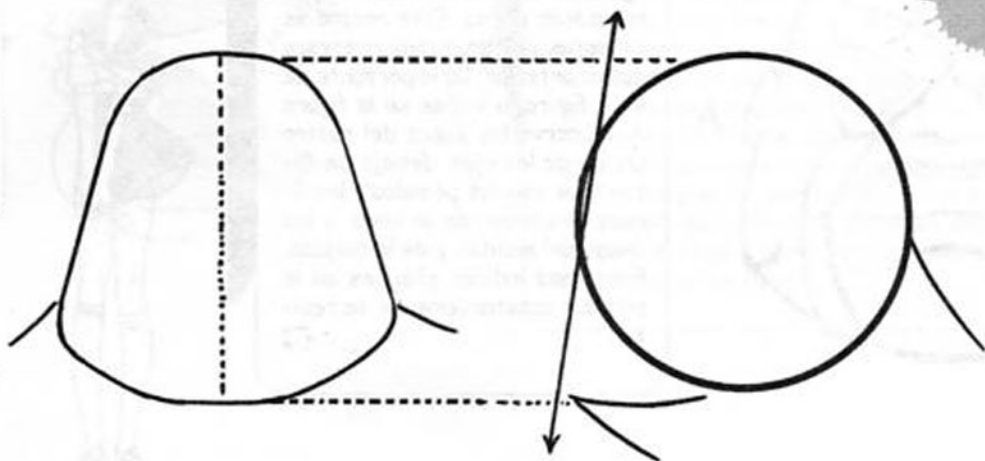


A

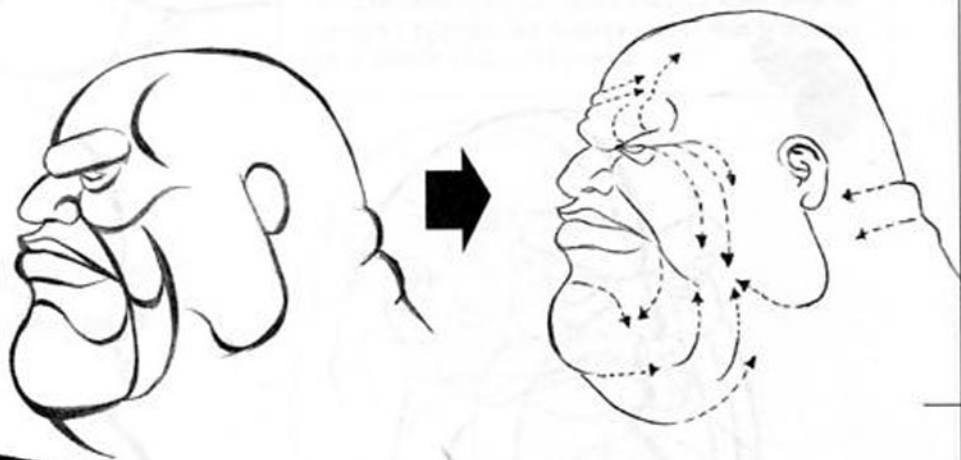
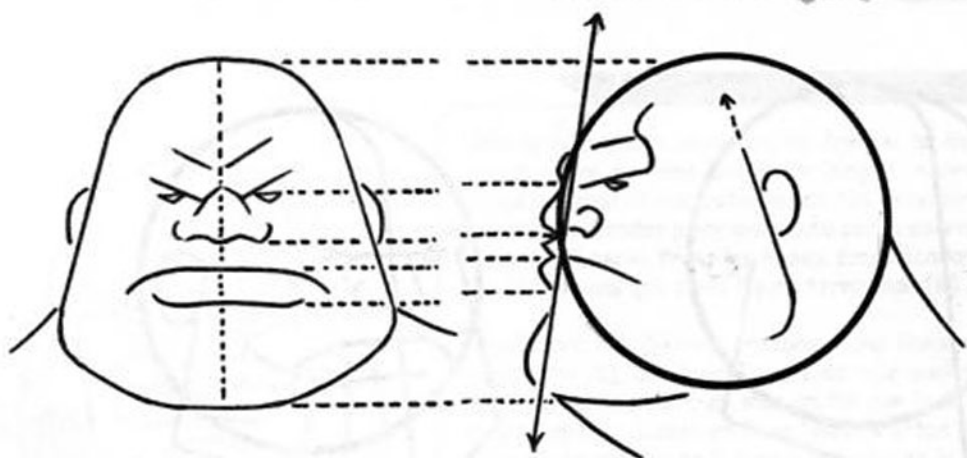


B

Debes memorizar las líneas del rostro obeso de la página anterior, que nos proporcionan las bases de las direcciones en que se arruga el rostro. En la figura A las pequeñas flechas nos indican los diferentes pliegues que se generan en la piel del rostro. Posteriormente dibujamos el rostro de frente con pliegues en la piel. Observa estos pliegues y compáralos con las líneas del rostro que vimos antes. Para dibujar el rostro de perfil tomamos la proporción del rostro de frente. Fíjate en la flecha del rostro de perfil. Al dibujarla inclinada provocaremos que nuestro personaje tenga la quijada prominente.

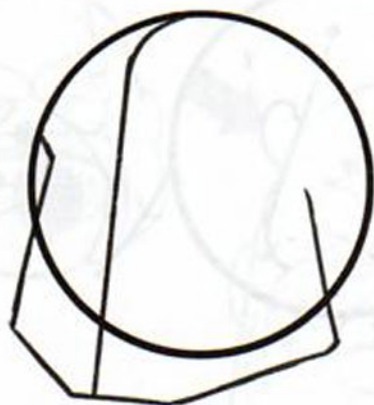






Tomamos el rostro de frente para cumplir bien con las proporciones del rostro de perfil. Observa cómo la flecha inclinada provoca que nuestro personaje tenga la quijada prominente. Fíjate en la línea al lado del oído, que también está inclinada y es parte de la quijada. A este rostro de perfil le trazamos las mismas líneas que son arrugas clásicas del mismo. Igualmente dibujamos un diagrama con pequeñas flechas en el rostro que nos indican la dirección, el origen y la forma más particular de las arrugas del rostro. Finalmente dibujamos el rostro terminado. Compara las arrugas de este rostro terminado con el diagrama de las arrugas simplificadas y con el diagrama de las pequeñas flechas que indican la dirección de las arrugas.





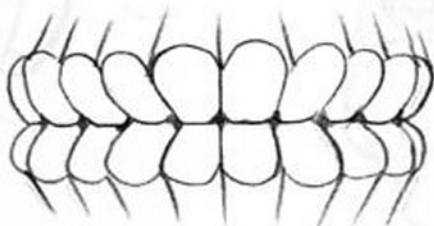
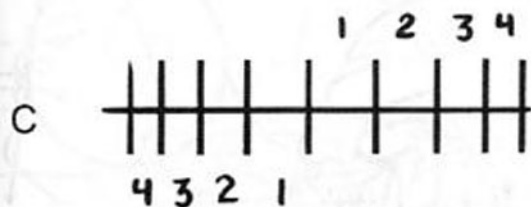
Ahora dibujamos el rostro en una vista de tres cuartos. Usamos nuevamente un círculo como base, al cual trazamos formas para la quijada y establecemos una línea central para el rostro. Ésta es la parte más importante al dibujar el rostro de tres cuartos, por lo que debes dibujar este primer paso con mucho cuidado. Asegúrate, además, de dibujar bien el rostro de frente y de perfil. Si quieres trazar bien el rostro de tres cuartos, pero no dibujas bien el de frente y perfil, lo más seguro es que te surjan dudas. Después de sentar las bases, trazamos los elementos del rostro respetando su línea central. Después añadimos las líneas simplificadas que simulan arrugas clásicas en la piel. Observa que enfatizamos la línea central del rostro, y la dibujamos aparte en la figura A. Esta línea tiene la forma del rostro de perfil. Finalmente lo detallamos.





Usando como base el rostro de frente, lo dibujaremos ahora con una expresión alegre. Ahora las líneas del rostro que estudiamos con anterioridad se ven modificadas principalmente por la sonrisa en la boca. Observa cómo las líneas simplificadas (A) son las mismas que en la figura terminada (B).

Para hacer los dientes trazamos una línea recta horizontal (C), donde la línea 1 es más ancha que la 2, y a su vez ésta es más ancha que la 3 y así sucesivamente. Luego en D inclinamos estas líneas tal como se aprecia en la figura. Basados en lo anterior definimos la forma de los dientes. Conforme se acercan a la orilla, los dientes se ven más pequeños por el ángulo en que los vemos.



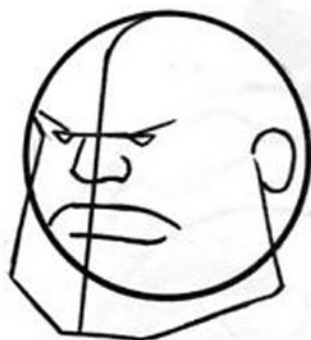
E



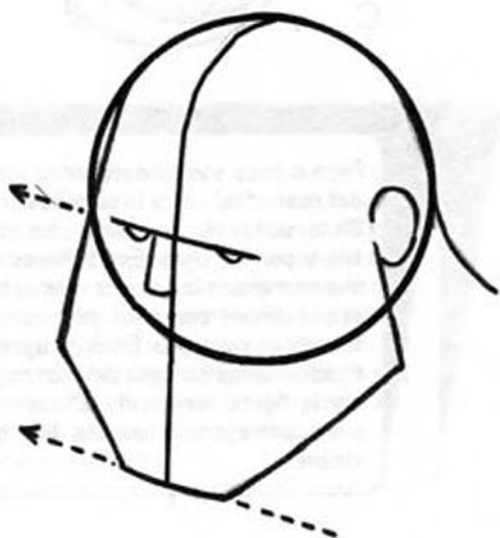


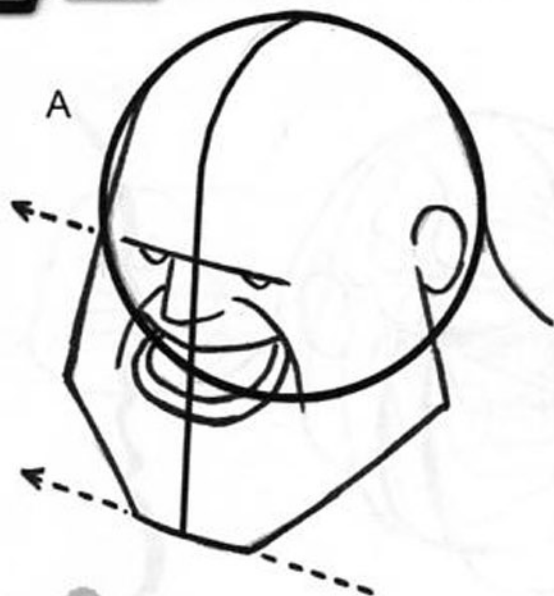
En la página anterior dibujamos los dientes, porque en una sonrisa más exagerada como ésta es necesario este conocimiento para que nuestro dibujo luzca mejor. Como te darás cuenta, las líneas en el rostro son las mismas, pero al ser visibles los dientes la expresión es mucho más expresiva. Hicimos lo mismo en la figura de perfil. Te recordamos que para dibujar bien estas figuras antes debes trazar bien el rostro normal de frente y de perfil.





También dibujamos la sonrisa de este personaje obeso en la vista de tres cuartos. Observa con mucha atención la línea central del rostro de tres cuartos con sonrisa. Esta línea nos indica los montes y los valles del rostro. Hacer este tipo de prácticas te ayuda a darle un sentido más tridimensional a tus dibujos. Observa que para dibujar los dientes seguimos aplicando el principio de los dientes que vimos en páginas anteriores. Las arrugas en el rostro terminado se trazaron en base al rostro con las líneas simplificadas. En la parte de abajo dibujamos las bases de este rostro obeso y deformado con una vista de tres cuartos, pero volteando ligeramente hacia abajo.





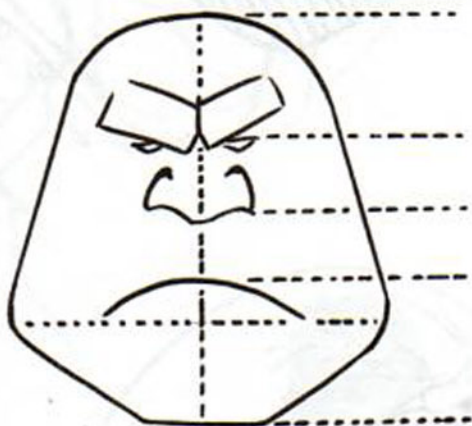
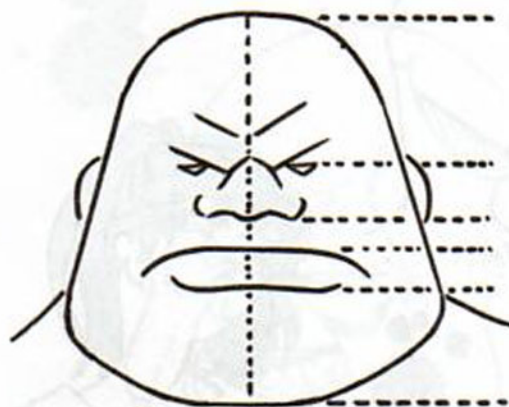
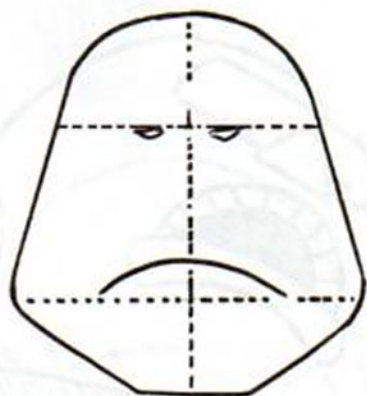
Poco a poco vamos definiendo las formas principales del rostro tal como lo puedes apreciar en la figura A. Observa las flechas punteadas que pasan por el mentón y por los ojos. Estas líneas son paralelas. De la misma manera los demás elementos del rostro deben seguir líneas paralelas para asegurarnos de que el trazo sea correcto. En B dibujamos las líneas simplificadas de las arrugas del rostro para finalmente trazar la figura terminada. Observa pequeños aspectos como, por ejemplo, que los dientes superiores no son visibles.



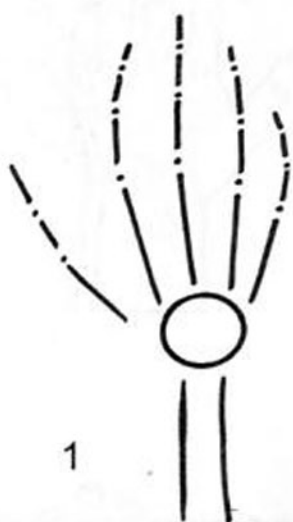


Este ángulo del rostro es un poco más complicado que los anteriores. Observa, por ejemplo, que la nariz y la línea de los ojos están juntas o que la cabeza es muy pequeña, mientras que el mentón ocupa casi toda el área total de la cabeza. Del mismo modo que en la página anterior, las líneas punteadas nos sirven como una referencia para asegurarnos de que los elementos del rostro estén bien dibujados. Las reglas para este ángulo del rostro son las mismas para cualquier tipo de rostro, sea realista o manga, tal como puedes ver en estos ejemplos.

Recuerda que el número de rostros que podemos dibujar con los principios que hemos manejado es prácticamente infinito, sólo es cuestión de variar las proporciones de los elementos del rostro. Aquí usamos una base similar a la del rostro obeso exagerado, sólo que ahora dibujamos los ojos y la boca muy separados. También los ojos están más juntos de lo normal. De este modo podríamos variar diferentes aspectos como hacer más grandes los ojos o la nariz enorme, o cambiar la forma general del rostro, es cuestión de experimentar.







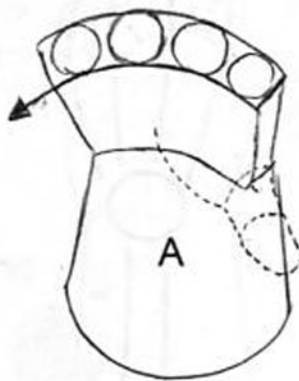
Es muy importante ser conscientes de que las bases de una mano obesa y una normal son iguales. En la figura 1 puedes ver la forma esquelética simplificada de la mano. Con esta forma esquelética como base trazamos encima una mano obesa; y en la parte de abajo, usando la misma base esquelética, una normal. Saltan a la vista diferencias como, por ejemplo, que en la mano normal los dedos están separados mientras que en la obesa los dedos están prácticamente pegados el uno al otro. Observa las similitudes y diferencias. Recuerda que en el *DibujArte Book #4* analizamos con más detalle el tema de las manos.

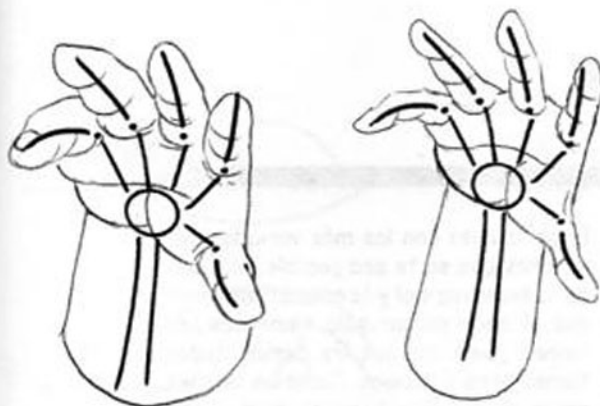




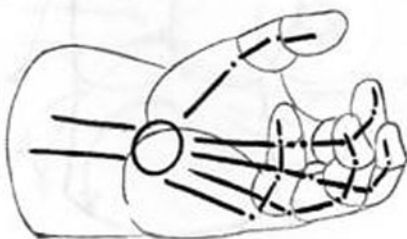
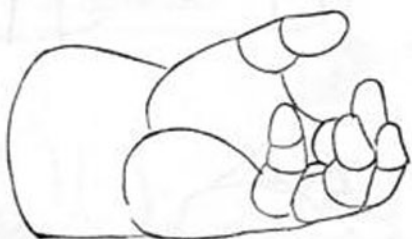


Usando nuevamente la misma base esquelética de la página anterior, dibujamos la mano ahora en la vista contraria. Antes de dibujar manos más complicadas debemos dominar la vistas básicas como ésta, y la de la palma en la página anterior. En la parte de abajo usamos la misma base esquelética, pero ahora con una posición más complicada; y también una base rectangular curva (A) con ayuda de ésta y la forma esquelética.

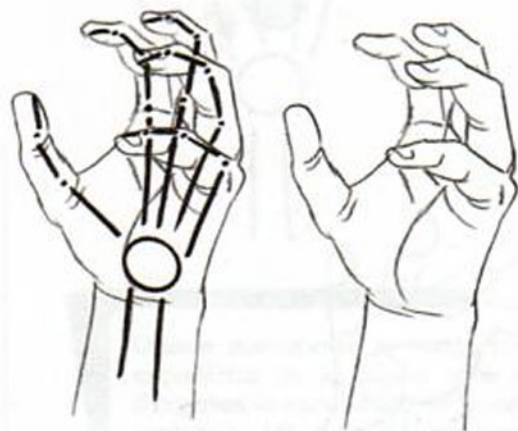




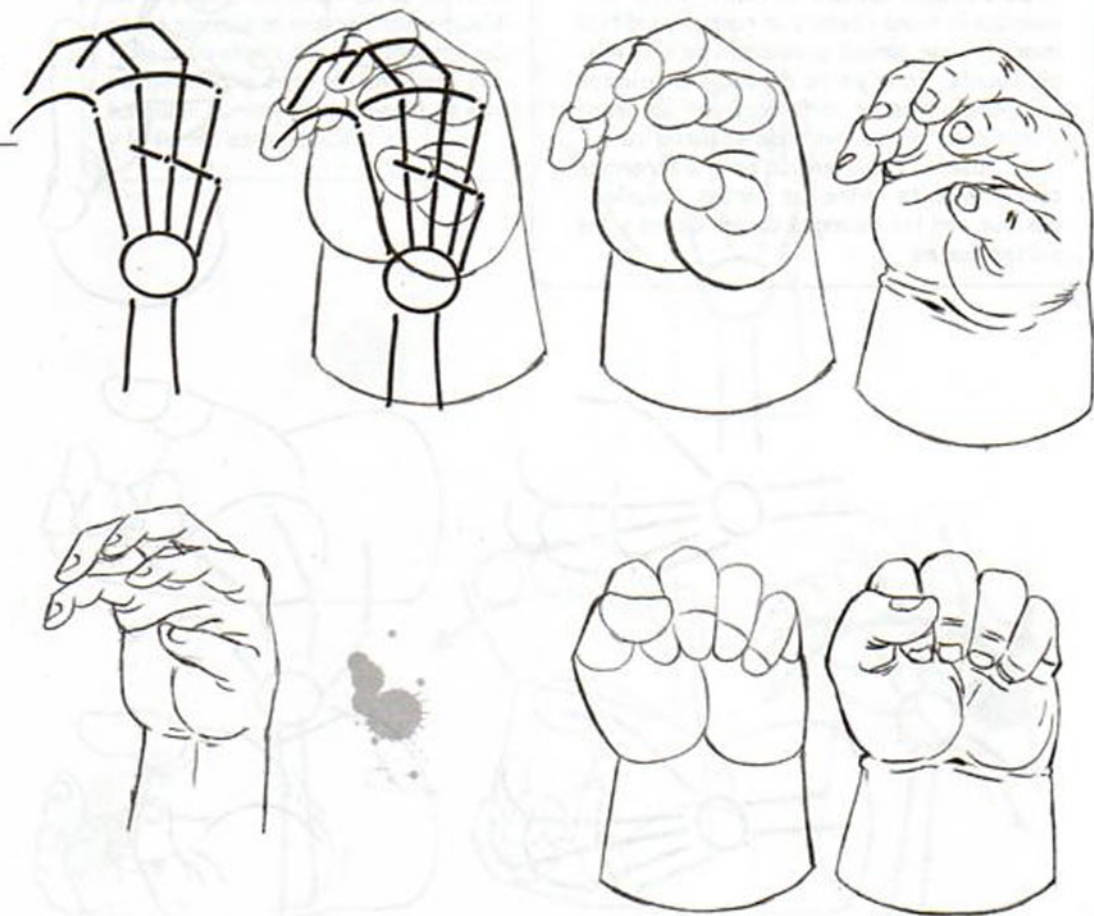
Nuevamente usamos la misma base esquelética para dibujar la mano normal. Al estar terminadas la mano obesa y la normal es difícil imaginar que ambas provienen de una misma fuente. En la parte de abajo dibujamos un ejemplo más de cómo hacemos una mano obesa a partir de una base esquelética común. Observa con atención para diferenciar correctamente entre las partes esqueléticas que son los falanges de los dedos y las partes que no.



# MANOS FIGURA OBESA

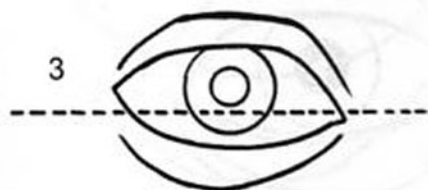
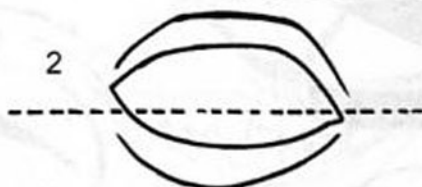
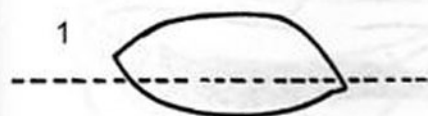


Experimenta con las más variadas posiciones que se te sea posible dibujando la mano normal y la obesa. Recuerda que el dedo pulgar sólo tiene dos falanges, mientras que los demás dedos tienen tres falanges. También puedes practicar copiando tu propia mano, incluso con la ayuda de un espejo. Después dibújalas en versión obesa. Recuerda que tu mano es un perfecto modelo.

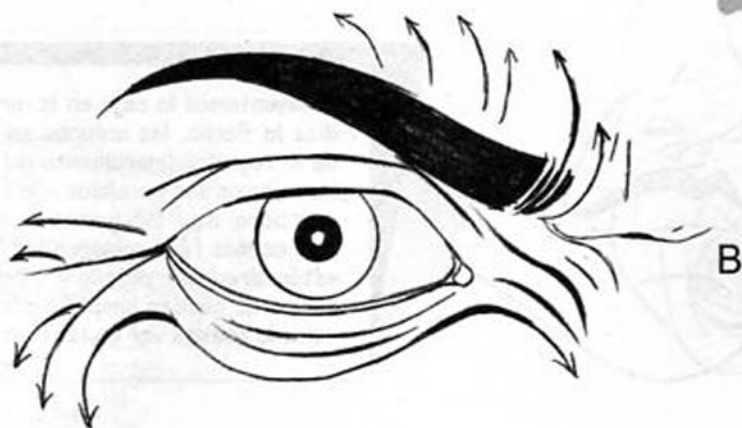
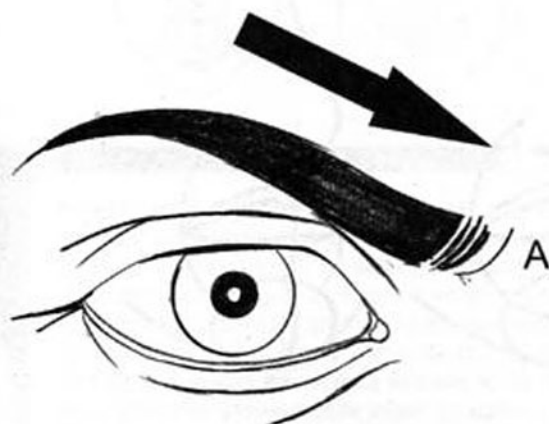




# ANCIANO/FLACÓ



Ahora dibujaremos con más detalle las arrugas en torno al ojo. Para esto dibujamos el ojo siguiendo un proceso para que nos quede lo mejor posible. En el paso 1 observa que el punto del lagrimal está sobre la línea horizontal, mientras que el otro extremo del ojo se encuentra por encima de esta línea punteada. Después añadimos los párpados superior e inferior (2). Finalmente añadimos la pupila, que está ligeramente cubierta por el párpado superior, mientras que el inferior ni siquiera hace contacto con la pupila. Después dibujamos la ceja inclinada hacia adentro (A). Al inclinar la ceja las flechas en la figura B nos indican las arrugas que se generan. Es importante memorizar estas arrugas, te serán muy útiles al dibujar ancianos.





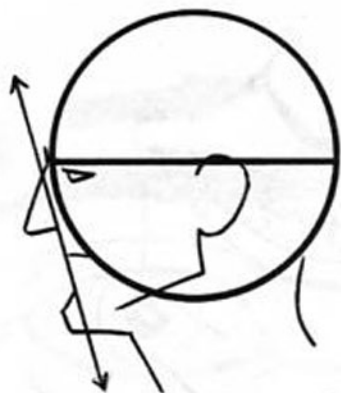
Si levantamos la ceja en la dirección que indica la flecha, las arrugas en la piel encima de la ceja son ligeramente diferente. Ahora las arrugas son paralelas a la ceja. En cuanto a la boca, aquí dibujamos un proceso con el cual es más fácil comprender las formas que están alrededor de ella y las del mentón, las cuales se pueden simplificar con elipses, tal como lo puedes ver en las figuras.



En esta página aplicamos lo antes visto sobre las arrugas del rostro, cuando las cejas se mueven en posición de enojo o en posición de asombro. Asimismo las arrugas de la boca en diferentes expresiones, tanto de sonrisa como de asombro (abriendo la boca). En la parte de arriba puedes ver las líneas en torno a la boca en la sonrisa. Observa atentamente cómo se aplican las líneas alrededor de los ojos, las cuales pueden aumentar la edad de cualquier personaje.



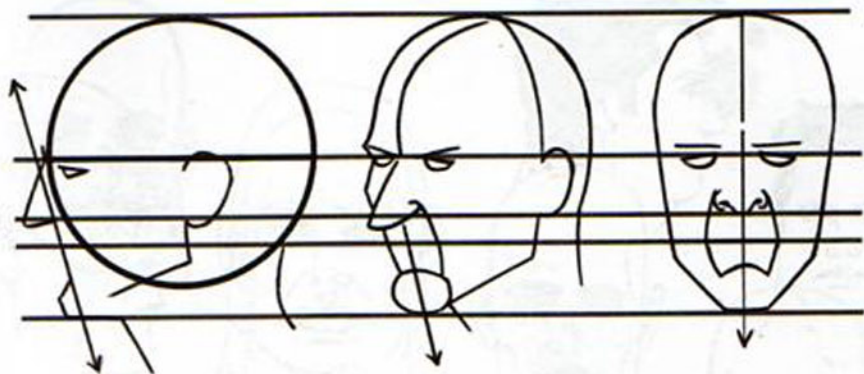




### Rostro del anciano

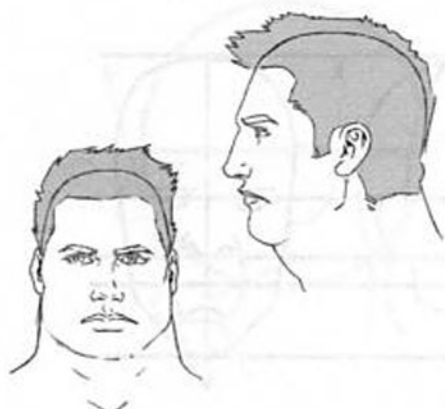
Al carecer de dientes, los ancianos tienen una depresión en el rostro en la parte de la boca. En las ilustraciones de arriba hicimos esto más evidente con la línea diagonal que pasa por la nariz y el mentón. Siempre que traces una línea como ésta sobre un rostro, éste lucirá más débil y vulnerable. Caso contrario si la línea diagonal se encuentra en sentido contrario a ésta. La quijada sobresaliente da la apariencia de alguien más fuerte. Después de dibujar las bases del rostro del anciano, lo detallamos. Usamos las líneas simplificadas de las arrugas del rostro, que son muy aplicables al rostro de un anciano. También hacemos las arrugas en torno a los ojos, de las que hablamos antes.





En general el rostro del anciano es más delgado. Observa cómo en la parte de arriba lo vamos girando respetando las líneas de proporción. Posteriormente volvemos a trazar las líneas simplificadas de las arrugas del rostro para al final dibujar los rostros detallados. Cada vez que diseñes un personaje debes dibujar el rostro girando como lo hicimos en la parte de arriba.





Como lo mencionamos, las líneas de la vejez son aplicables para aumentar la edad de cualquier rostro. En este caso tomamos los rostros obesos que dibujamos antes, y les colocamos las arrugas que hemos estado manejando. La obesidad también puede ser una consecuencia de la vejez. Por eso, al aumentarles las arrugas, éstas se acoplan bien en el dibujo. No sería lo mismo si le agregamos arrugas al rostro de un niño, pues lo envejecería, pero quizá se vería algo extraño. En este caso con los rostros obesos funciona bien. Experimenta dibujando tus personajes en diferentes edades y con diferentes complexiones.





1



2



3



4



5



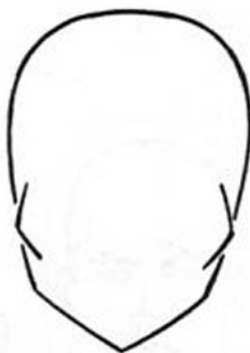
6



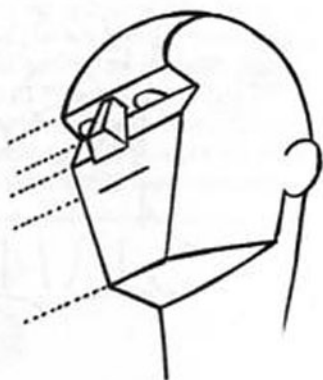
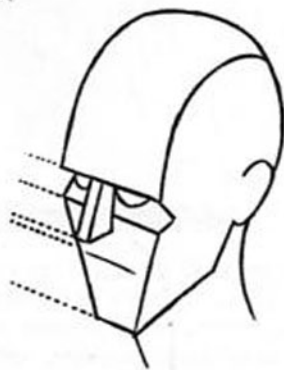
7

### Adelgazando un rostro

En 1 dibujamos un cráneo normal, en 2 le encimamos los rasgos de un rostro normal y en 3 tenemos el rostro terminado. En un rostro delgado la piel se encontrará más pegada al cráneo. Esto es evidente en la figura 4. En 5 dibujamos el rostro terminado con la piel pegada al cráneo. En estos cinco pasos podemos ver qué diferente luce un rostro normal y uno delgado, dibujándolo con un mismo cráneo. También enfatizamos lo delgado del rostro añadiendo líneas como las de los pómulos, las cuales son muy evidentes en rostros mal alimentados. Para dibujar un rostro que se vea más delgado necesitamos proponer un cráneo más delgado como el de la figura 6, en el cual, a través de un punto que usamos como referencia para adelgazarlo y usando como base a este cráneo, dibujamos un rostro más delgado.

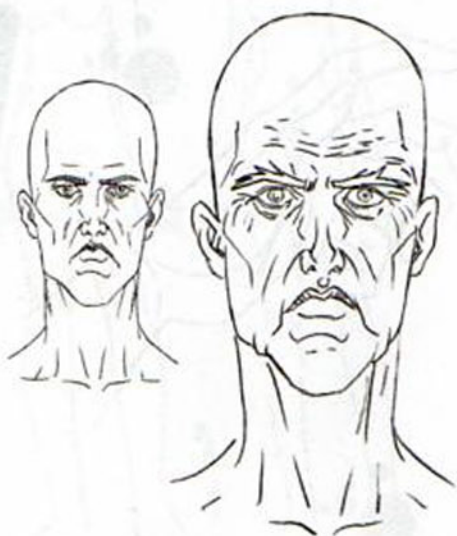
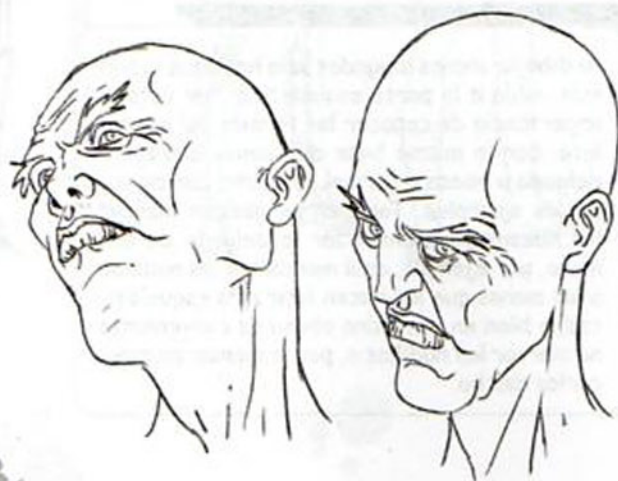


Utilizamos los principios de la página anterior para adelgazar un rostro manga. Con unas pequeñas líneas al lado de los ojos (que simulan los pómulos remarcados) y con unas pequeñas líneas bajo los ojos que simulan unas ojeras, la impresión del rostro cambia por completo y parece un rostro mal nutrido. También dibujamos estas líneas en un rostro manga de perfil. Los rostros delgados y los de los ancianos tienen muchas cosas en común, pues a los ancianos la piel se les pega a los huesos como a un personaje delgado. En la parte de abajo dibujamos un ejemplo diferente al rostro del anciano que vimos con anterioridad.

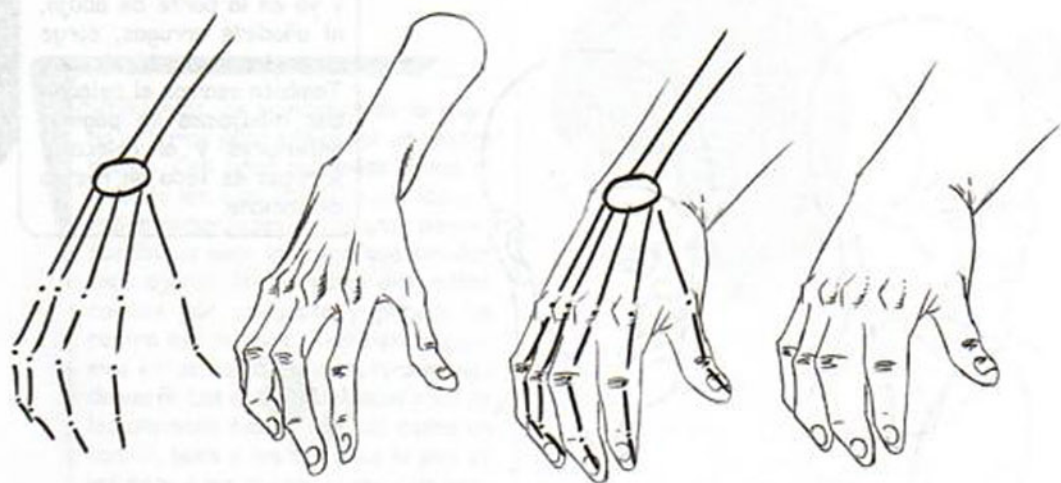
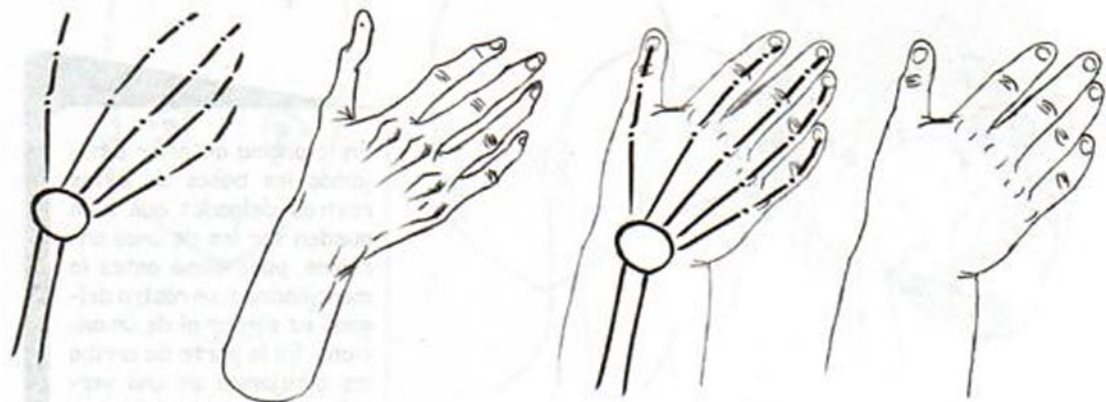




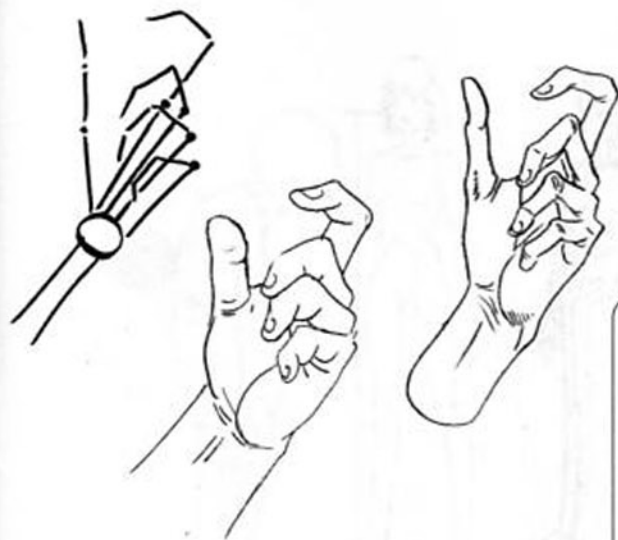
En la página anterior dibujamos las bases de estos rostros delgados que bien pueden ser los de unos ancianos, pues como antes lo mencionamos, un rostro delgado es similar al de un anciano. En la parte de arriba los dibujamos en una versión de rostros delgados, y ya en la parte de abajo, al añadirle arrugas, surge un rostro bastante anciano. También usamos el delgado que dibujamos en páginas anteriores y al colocarle arrugas es todo un rostro de anciano.



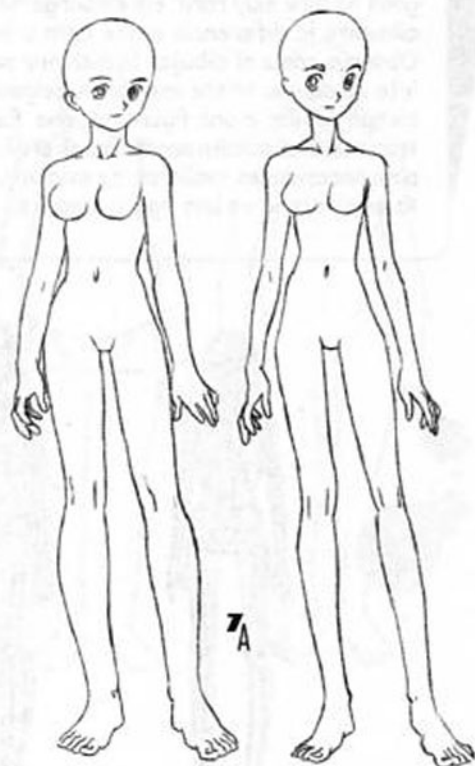
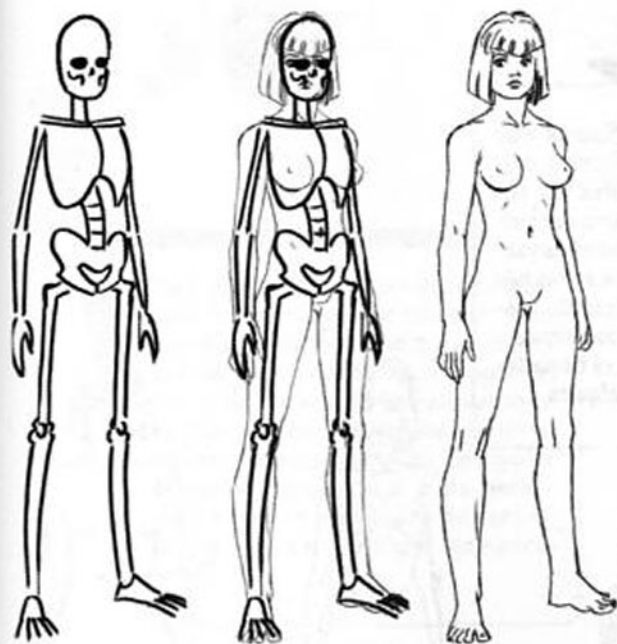




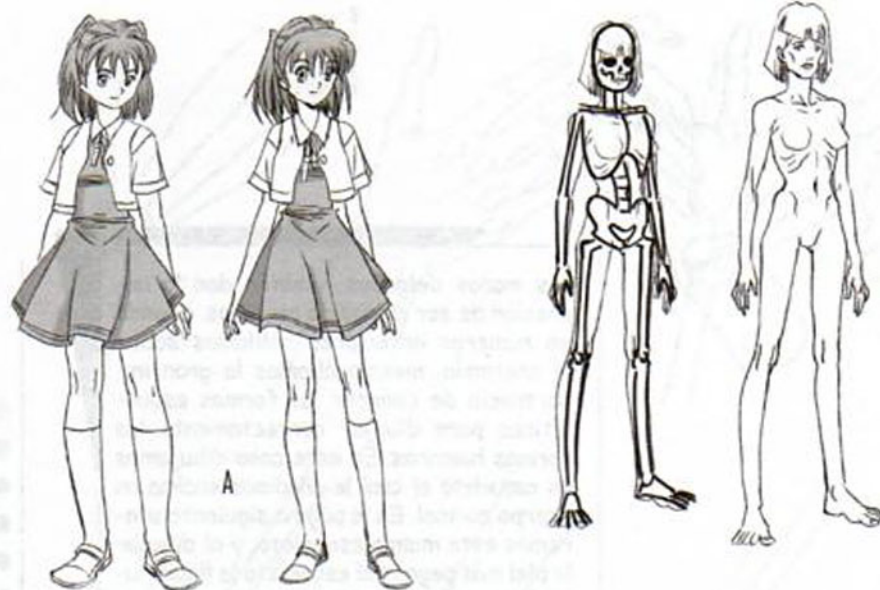
Al dibujar manos delgadas sólo hacemos la piel más unida a la parte esquelética. Por esto la importancia de conocer las formas del esqueleto. Con la misma base dibujamos una mano delgada u obesa o normal. Observa con cuidado los ejemplos. También se pueden marcar los huesos para enfatizar lo delgado de una mano, por ejemplo, aquí marcamos los nudillos a las manos que las hacen lucir más esqueléticas, o bien en una mano obesa es conveniente no marcar los nudillos o, por lo menos, no marcarlos mucho.



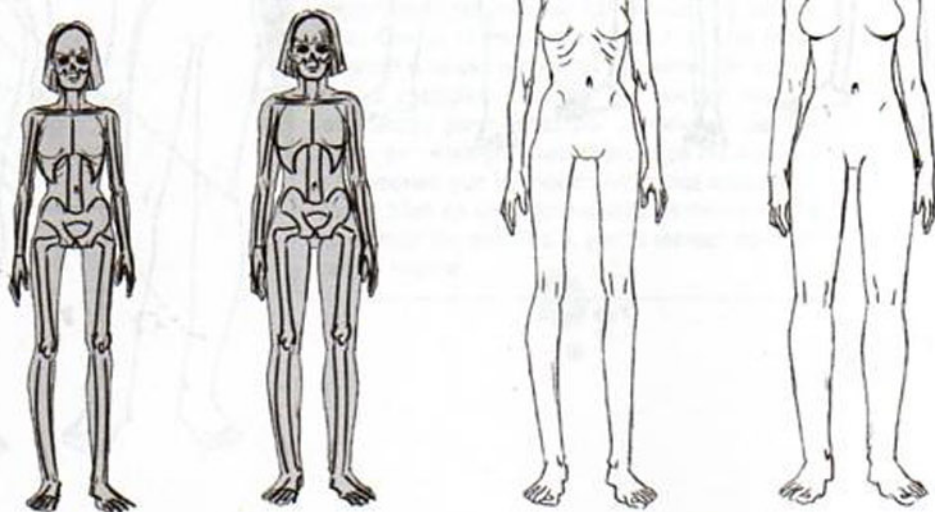
Las manos delgadas también dan la impresión de ser manos de ancianos. Cuando en números anteriores hablamos sobre la anatomía, mencionábamos la gran importancia de conocer las formas esqueléticas para dibujar correctamente las formas humanas. En este caso dibujamos un esqueleto al cual le añadimos encima un cuerpo normal. En la página siguiente usaremos este mismo esqueleto, y al dibujar la piel más pegada al esqueleto la figura lucirá como desnutrida. Observa en A cómo hacemos una figura manga y a su derecha dibujamos la misma, pero todo su cuerpo es más delgado, aunque las proporciones son iguales.



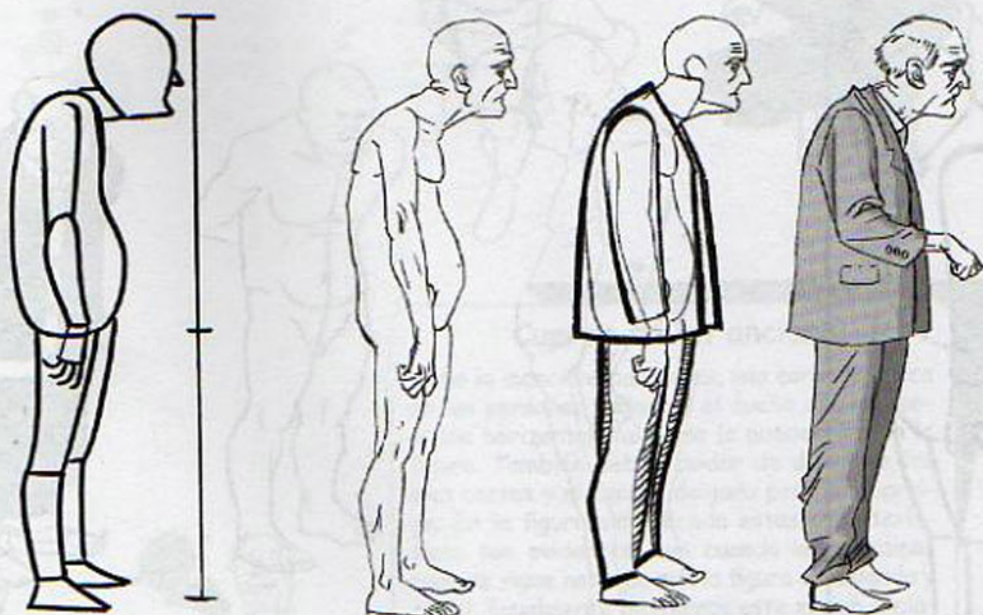




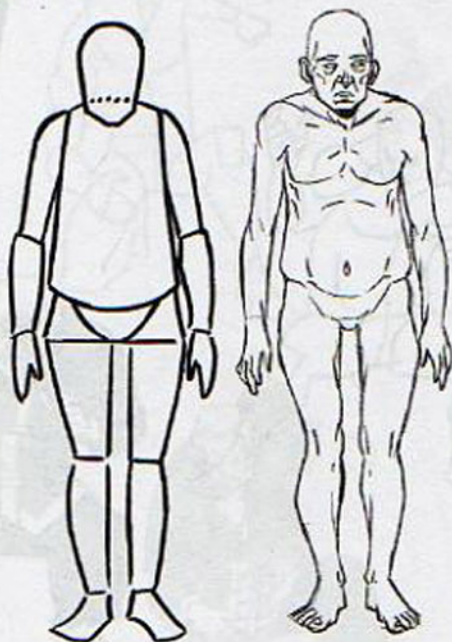
En el estilo manga es muy común dibujar figuras muy delgadas. Quizá por esto en la figura A la chica delgada no luce muy rara; sin embargo, si puedes ver fácilmente la diferencia entre ésta y la figura normal. Observa cómo al dibujar la piel muy pegada al esqueleto se da una triste impresión delgada que se va haciendo similar a una figura anciana. Este tipo de ilustraciones bien pueden ser usadas en el dibujo de momias o para necesidades similares. Es evidente que el esqueleto es el mismo en una figura sana y en la delgada.

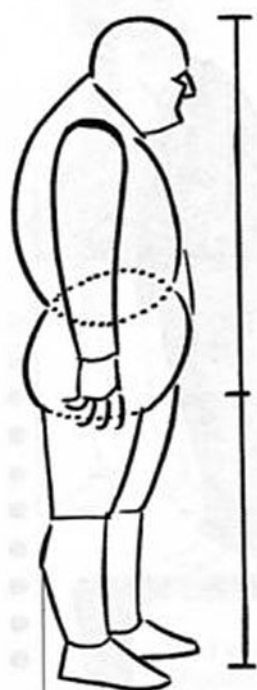






Una característica que puede hacer lucir a un anciano como tal es el cuello agachado. Usamos una figura obesa con un rostro con arrugas y agachado, y de inmediato lo relacionamos con un personaje cansado. Observa en los ejemplos que todas las figuras tienen la cabeza baja. Este personaje tiene los pies bastante cortos, lo que ayuda a darle una apariencia senil.





En ocasiones hay quienes con sólo dibujarle el rostro anciano a un personaje aumentan la edad del mismo. Este personaje tiene el cuerpo de cualquier joven delgado, sólo con el rostro de un anciano lo vemos como tal. Ésta es una practica de la cual es fácil recordar ejemplos.







### Cuerpo de un anciano

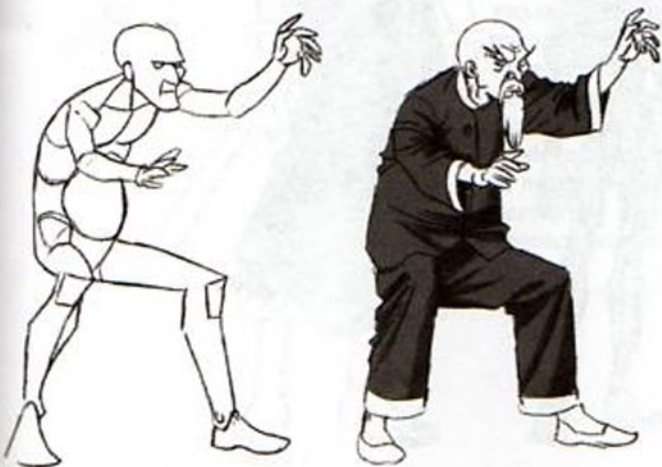
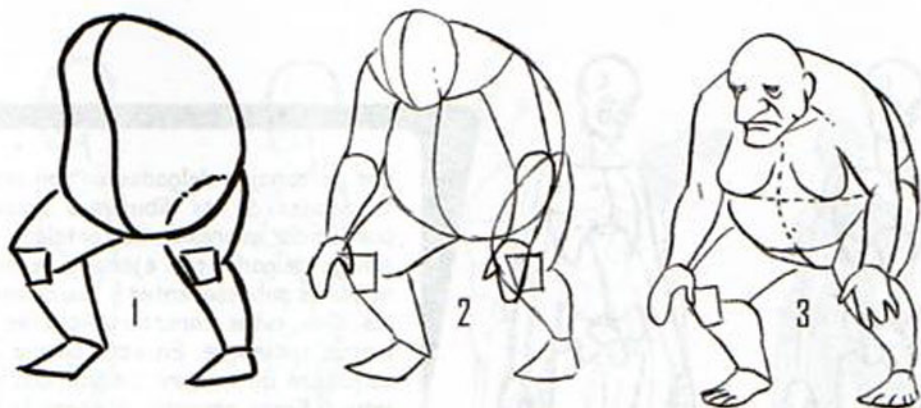
Como lo mencionamos antes, una característica en las personas viejas es el cuello con una posición horizontal, tal como lo puedes ver en la figura. También debes cuidar de dibujarle los pies cortos y el cuerpo delgado pero con barriga. En la figura simplificada estas características son evidentes, aun cuando le colocamos ropa se sigue notando que la figura es delgada y frágil. Igualmente dibujamos este mismo anciano de frente su cuello que ya no es visible por estar agachado.





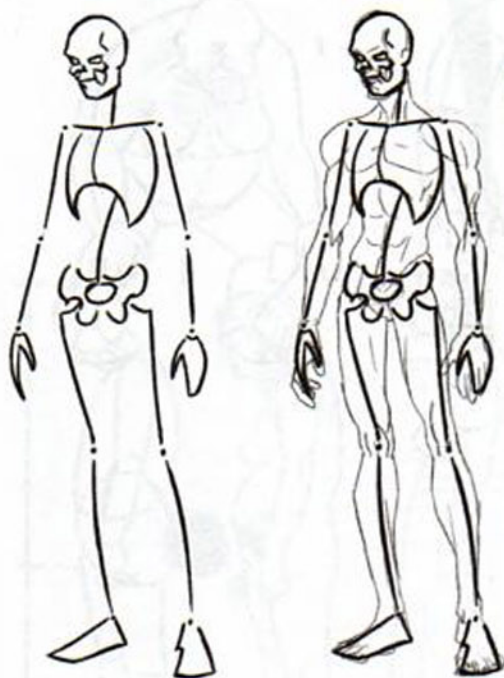
La base con que dibujamos estas ancianas también nos podría servir para dibujar ancianos hombres, pues cumplen con las características básicas de ellos: los pies cortos, el cuello agachado, etcétera. Aquí hacemos dos ancianas, una robusta y una delgada. Las bases con que las dibujamos son muy diferentes a las que usaríamos en una persona joven.



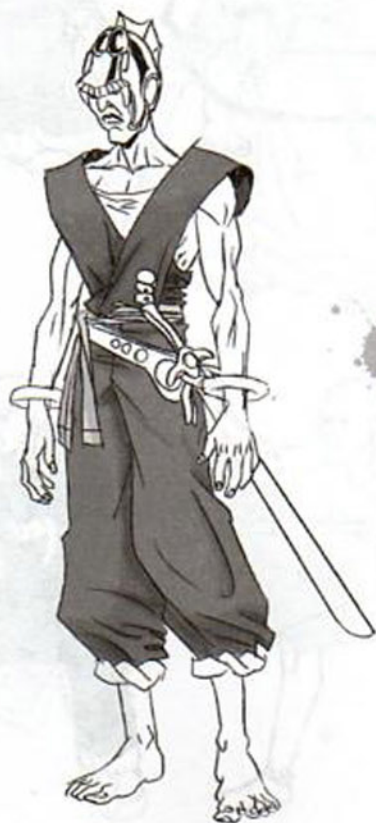


Otra característica que se usa al dibujar ancianos es los pies encorvados. Esto es un indicativo de que les pesa el cuerpo. Observa el proceso que seguimos al dibujar esta figura. Primero nos aseguramos de dibujar el cuerpo con una forma obesa y con los pies inclinados. Después en 2 añadimos las manos. En donde se nota con más claridad su forma de anciana es en la figura 3, en especial por la cabeza, la cual tiene una nariz muy grande que también puede ser una característica que le dé un estatus de anciana. En los últimos pasos le colocamos ropa. No olvides que los ancianos pueden ser grandes personajes.

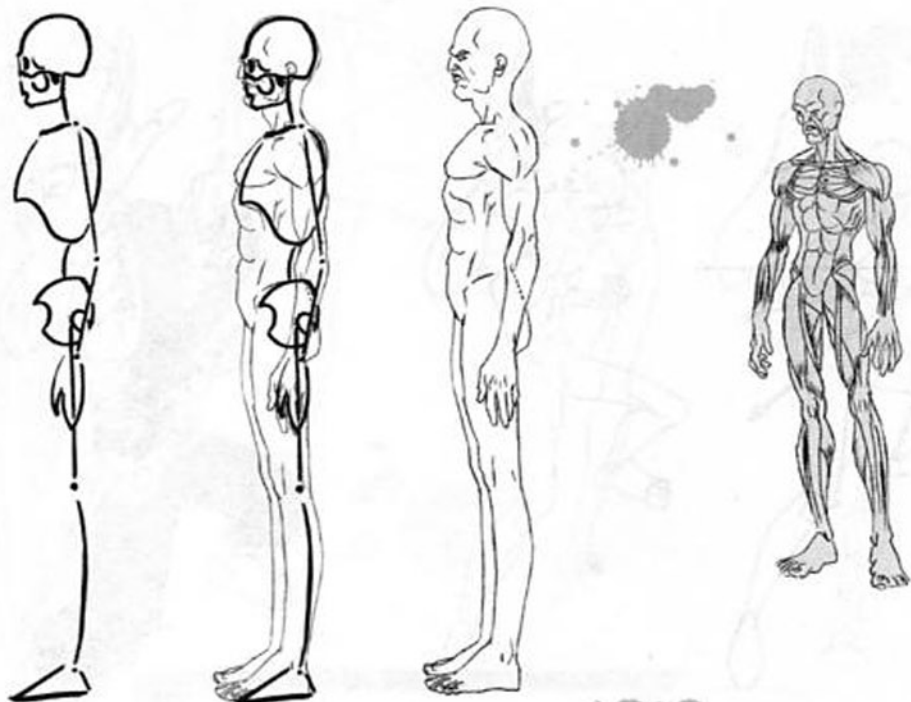




Los personajes delgados no son necesariamente débiles. Si les dibujamos algunos detalles, pueden dar impresión de fortaleza. A este personaje delgado, por ejemplo, le dibujamos los hombros sobresalientes y marcamos los músculos. Con estas características no parece ser ningún enclenque. En esta página incluimos su esqueleto de manera simplificada y su musculatura. Estos aspectos abarcan la anatomía de este personaje. Cada uno de los tuyos debe tener una anatomía propia, si es que son obesos, niños, ancianos, regordetes, delgados, independientemente de su edad, etcétera.





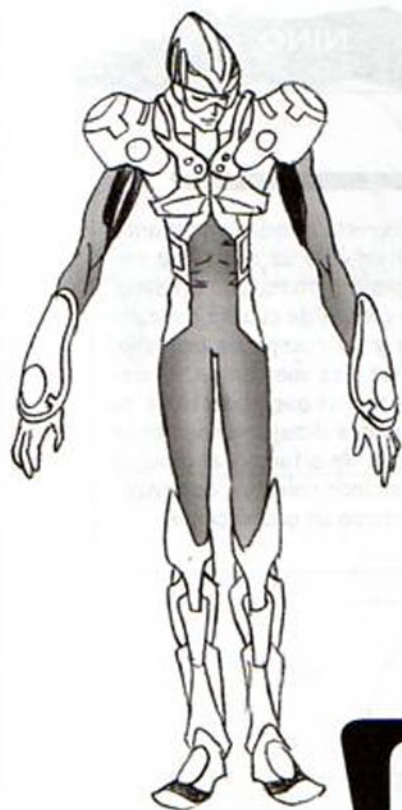


Pon atención entre la relación que tiene el esqueleto con la figura desnuda terminada. Si relacionas bien las partes esqueléticas con las formas del cuerpo, el movimiento de tu dibujo se verá muy beneficiado, y mayormente en el caso de figuras delgada como ésta, en donde la forma del cuerpo no difiere demasiado de la del esqueleto. Ahora dibujamos el mismo personaje en una posición de perfil, una de las posiciones básicas a dominar en cualquier personaje.





Al tener un dominio de tu personaje en posiciones básicas como el frente, el perfil, la espalda y la vista en tres cuartos, es hora de moverlo en posiciones tan extremas como te sea posible. Si tienes duda de cómo dibujar alguna parte, regresa a tus figuras básicas. En la parte de abajo propusimos otro personaje delgado. La característica que le ayuda a no verse tan débil es que tiene los hombros bastante separados, tal como puedes apreciar en la figura.

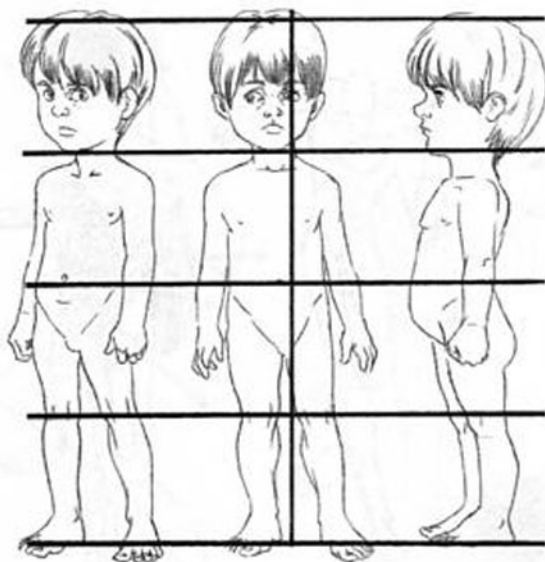


Esta figura delgada, además de poseer los hombros separados, tiene las manos largas. En una figura normal (como las que vimos al principio de este libro) las muñecas están a la altura del pubis (cuarta cabeza), pero en este caso se encuentran por debajo de este nivel. Esto le da una impresión más que de un personaje flaco, de uno ágil y ligero. Para moverlo en estas posiciones te recomendamos ver el *DibujArte Book #2*, en el cual tocamos el tema del movimiento con más detalle, y podrás ver el proceso de movimientos como éstos.

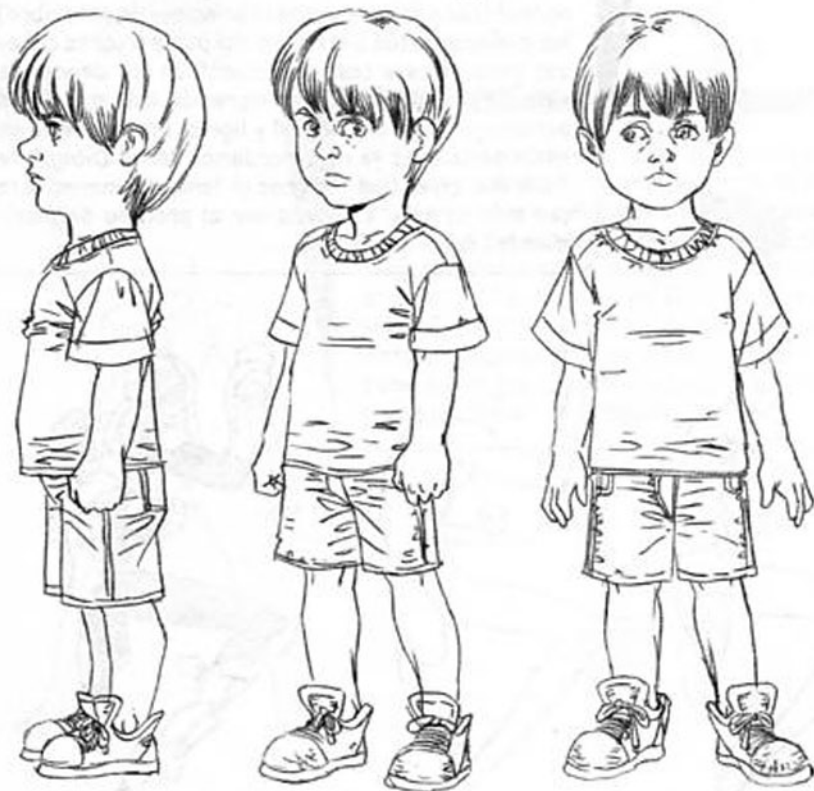


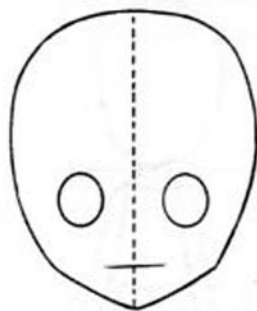
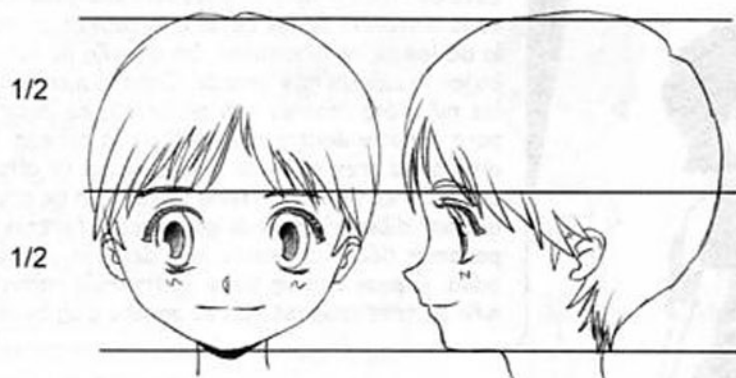


## NIÑO



La característica más importante al dibujar un niño es que tiene pocas cabezas de altura, por ejemplo, este niño consta de cuatro cabezas de altura y su cuerpo es pequeño. También los pies son cortos, es decir, miden menos que el resto de su cuerpo. Puedes dibujar niños desde dos cabezas de altura; y si dibujas un niño de cinco cabezas, comenzará a lucir como un adolescente.



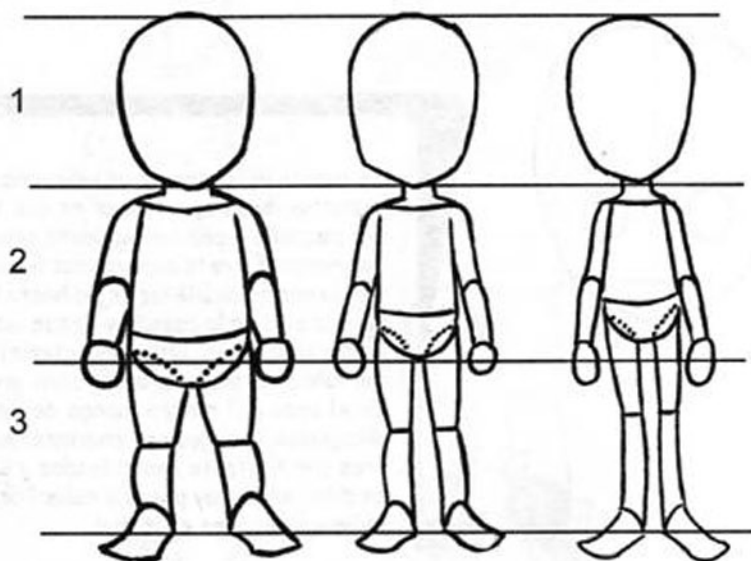


En cuanto al rostro de un niño, uno de los aspectos más importantes es que tengan uno pequeño y, por consiguiente, una cabeza grande. En este caso ambas figuras miden lo mismo desde las cejas hasta la parte más alta de la cabeza y desde las cejas hasta el mentón. Otra característica de los niños es que sus ojos lucen grandes. En el caso del rostro manga de niño que dibujamos, los ojos son enormes, sus rostros son bastante redondeados y se busca dibujarles muy pocas o nulas líneas que indiquen pliegues en la piel.

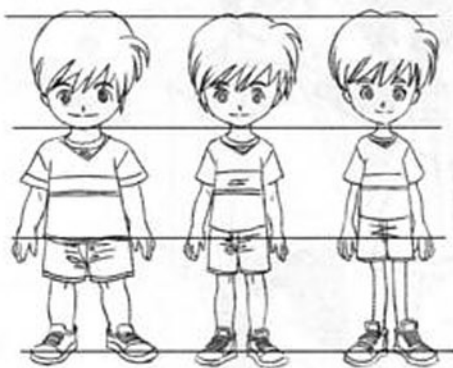




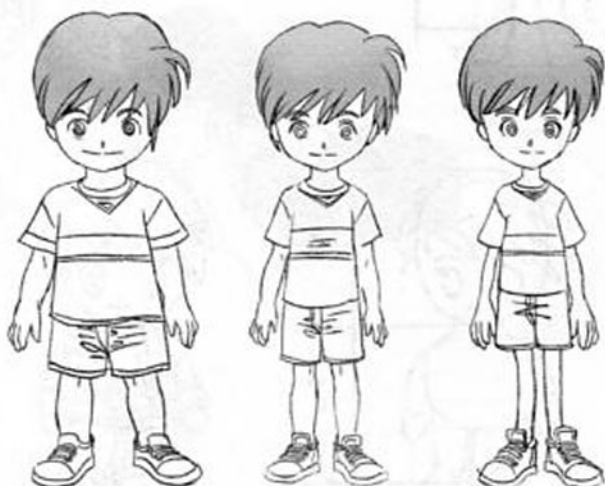
Éste es otro ejemplo de un rostro manga de niño. Ahora la distancia de las cejas a la cabeza es mayor que la de las cejas al mentón. En un niño no luce mal dibujar la cabeza muy grande. Como lo mencionamos, en los niños los rostros son pequeños, es decir, ocupan poco espacio dentro del total de la cabeza. También dibujamos tres niños de tres cabezas de altura. Aunque los tres tienen la misma proporción de altura, cada uno por dibujarlo más delgado luce diferente. Incluso podemos decir que entre más delgado, aparenta más edad, aunque sea un poco. Entre más robusto es un niño de tres cabezas más se parece a un bebé.





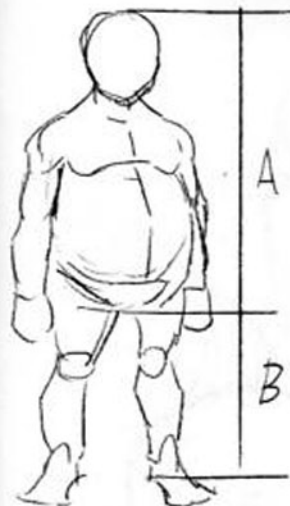


Observa las tres versiones de un niño de tres cabezas, cada versión nos da una impresión diferente. Si tienes tres versiones de un mismo dibujo, posees la gran ventaja de escoger el que más te guste. Cuando diseñas un personaje, debes corregirlo muchas veces hasta obtener la versión que más te satisfaga. Puedes, como en este caso, variar el ancho del cuerpo y hacerlo lucir más delgado o bien dibujarlo con rasgos más realistas o más manga. Después de mucho experimentar te vas acercando a lo que te imaginas.

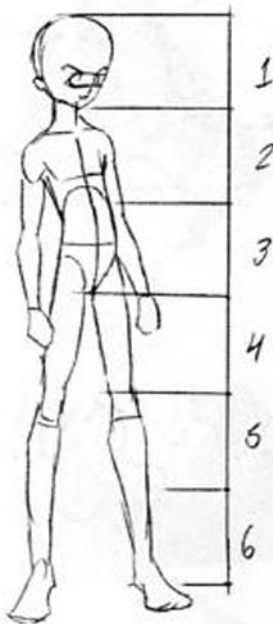




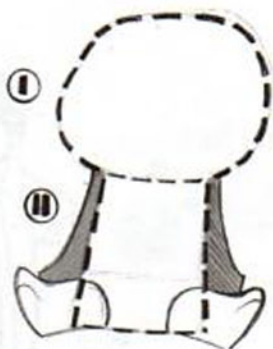
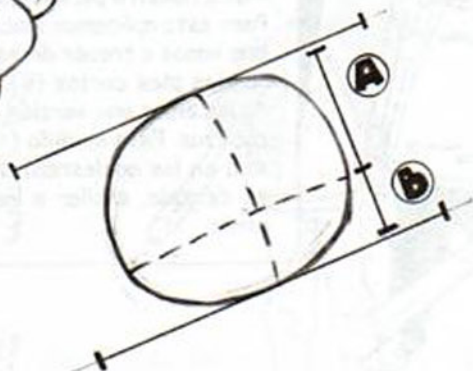
Cuando diseñas un personaje es conveniente dibujarlo en diferentes edades, pues en muchas ocasiones mientras la historia de un personaje avanza es necesario ilustrarlo en las diferentes etapas de su vida. Aquí, por ejemplo, dibujamos un niño de cuatro cabezas. Como es delgado, luce con más edad que el niño de cuatro cabezas de páginas anteriores. Y en la parte de abajo dibujamos este mismo niño, pero con sólo dos cabezas, lo cual lo hace lucir como un niño poco mayor de un año. Suele ser divertido dibujar tus personajes en diferentes edades en especial de la niñez.



También puedes practicar tus personajes en diferentes complexiones, lo cual suele ser divertido, por ejemplo, en este caso dibujamos a nuestro personaje en versión robusta. Para esto aplicamos muchos de los principios que vimos a través de este libro, como dibujar los pies cortos (B). De la misma manera hacemos una versión adolescente de seis cabezas. Esta medida (seis cabezas) es clásica en los adolescentes manga. Esta figura es delgada, similar a las que vimos páginas atrás.



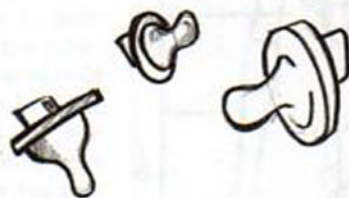




Ahora, para dibujar a un recién nacido sólo tenemos unos cuantos consejos para ustedes, nuestros lectores. Primero que nada están las medidas de nuestro bebé. Como se muestra en la primera figura, dividimos un óvalo en cuatro partes irregulares. La parte más chica es donde estará la boca y la nariz (B), y la más grande es toda la frente. Los ojos se colocan en la línea de en medio.

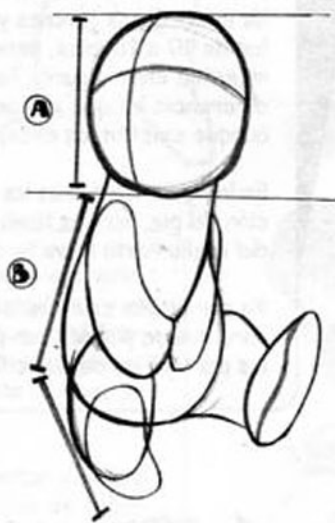
La forma básica de dibujar a nuestro niño bebé es con dos figuras muy sencillas. El óvalo y una especie de rectángulo, los pies y las manos son muy sencillas, ya que no tienen flexiones.

Al detallar tenemos el mameluco y el chupón, el pelo es muy escaso a esa edad. Con estos tips obtendremos cualquier tipo de bebé en cualquier posición.

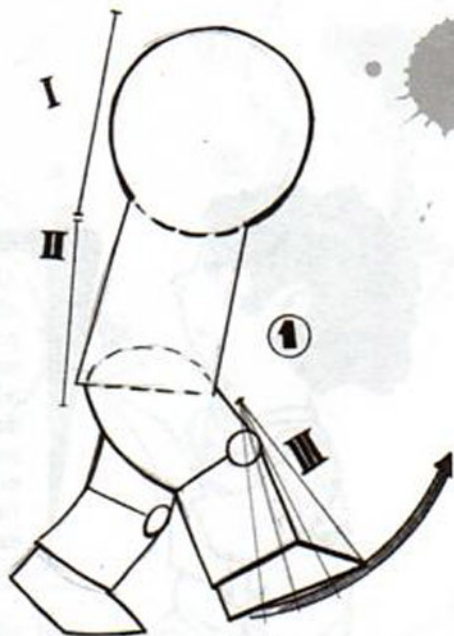




Ahora continuemos con los niños de dos a cuatro años más o menos. Estos niños se caracterizan por tener el cuerpo muy pequeño, aunque el canon es de tres cabezas, en donde la cabeza es la número uno (A). Casi todo el cuerpo es la segunda cabeza (B), y parte del abdomen bajo y los pies es la tercera cabeza (C), como lo muestra el dibujo. Muchos niños a esa edad por lógica tienen la ropa muy guanga. Nótese en el niño que está de pie.







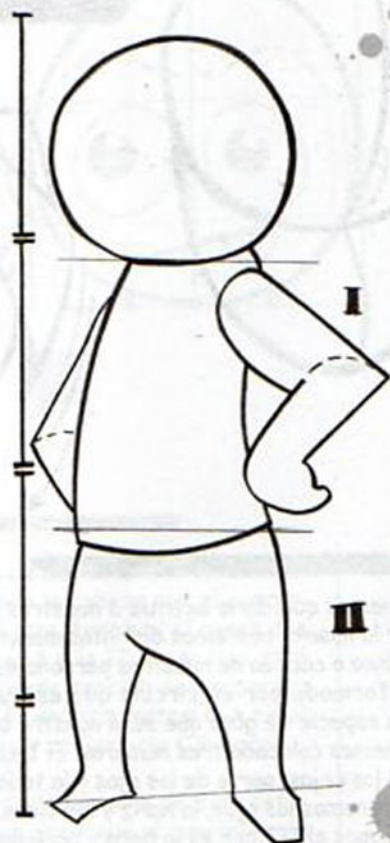
Continuando con los niños, tenemos a los de entre cinco a nueve años de edad. Estos jóvenes ya tienen más definido su cuerpo, no tanto como los de 10 a 18 años, pero sí se notan las flexiones del cuerpo, como se muestra en la figura. También se conforma de tres cabezas. La única diferencia es que el cuerpo no está grande; al contrario, es delgado, aunque existen las excepciones que son los niños obesos.

En la figura 1 tenemos las líneas que salen del pie, las cuales llevan la dirección del pie, pero es también la tercera cabeza del diagrama, la segunda es del cuello hasta la parte del trasero y la cabeza que es la número uno.

Ya por último colocamos otro tipo de peinado a esa edad y otro tipo de cara que se puede usar para este tipo de niños. La ropa a esa edad son los pantalones de mezclilla y las sudaderas.







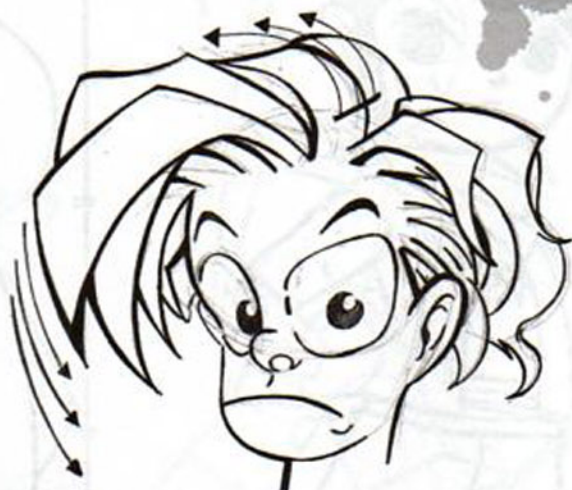
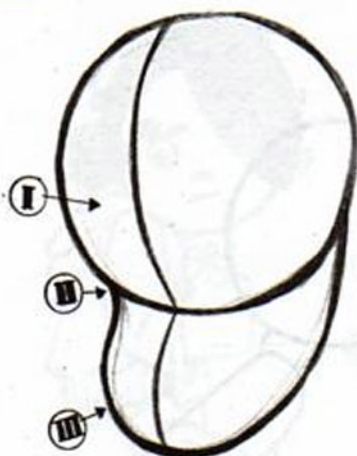
Ahora nos vamos con un tipo de niño que en este caso es una niña. La única diferencia de los anteriores es que es muy pequeñita, y el estilo de dibujo es muy caricaturesco, pero nótese que está formado por cuatro cabezas y media. Para hacer diferente a nuestros personajes nos valemos de la ropa, la actitud y el tamaño del cuerpo (dependiendo de su ancho).

En el dibujo A tenemos algunas cosillas que se pueden notar a simple vista. En esta niña, a pesar de ser muy chica, el hecho de traer una venda en la mano le da una especie de rebeldía, al igual que el paliacate, y la cara le da seguridad. El canon tiene el número I y II. Le colocamos esto para demostrar que el cuerpo es de la misma medida que las piernas.

Un dato es la perspectiva que llevará nuestro personaje. Esto se lo dará la posición de los pies. Nota la dirección de los pies, la cintura y los codos. Esto le da profundidad.

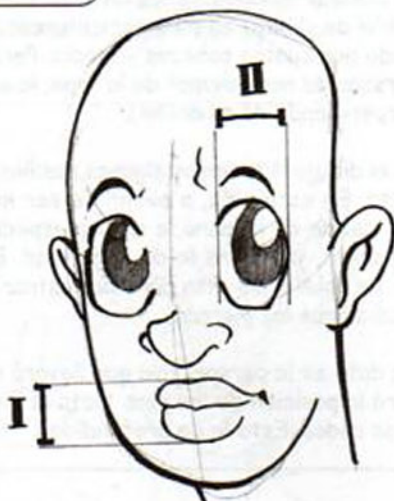
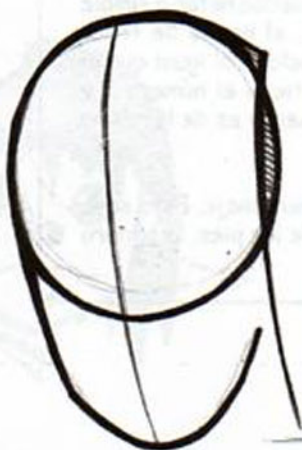


**Nota:** el cabello debe llevar dirección.

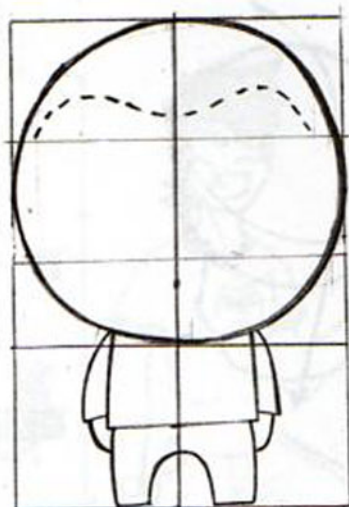


Tenemos que darle actitud a nuestros niños y jóvenes. Por lo mismo, poseemos distintas maneras de dibujar el cráneo o cabeza de nuestros personajes. El primero está formado por un círculo que es nuestro cráneo y una especie de gota que será nuestra barbilla, a la cual le hemos colocado tres números. El I es en donde estarán las cejas, parte de los ojos y la toda la frente. En el II tenemos los ojos, la nariz y los oídos. Y ya por último tenemos el III que es la boca y barbilla.

Ya en la figura de abajo tenemos lo mismo, pero el número I es la anchura de los labios en una persona de color, y los ojos son más largos, como se ve en el II.

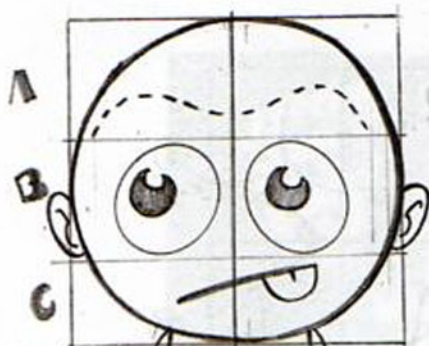






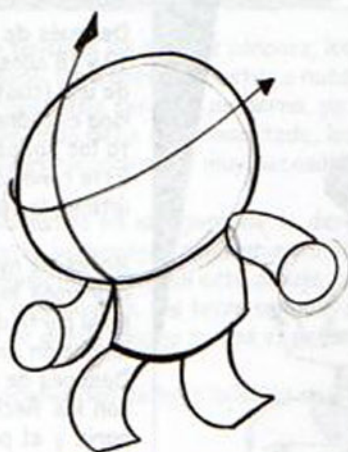
I

II

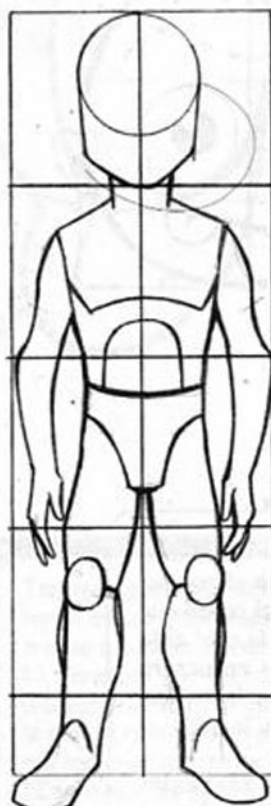


Continuando con los niños fuera de serie, ahora estudiaremos aquellos que tienen más grande la cabeza que el cuerpo. Como se muestra en la primera figura, tenemos el canon que se forma de dos partes que son la I y la II, en la cual está todo el cuerpo, ya que en la primera sección se encuentra la cabeza, a la cual podremos dividir en tres partes: la A tiene la frente y el pelo; la B son los ojos y orejas; y la C la boca.

Con este canon podremos hacer cualquier niño de esta estatura, ya que en resumen podremos decir que el cuerpo es un cuadro y la cabeza un óvalo. Los brazos son muy largos, casi del mismo tamaño de las piernas.







I

II

III

IV

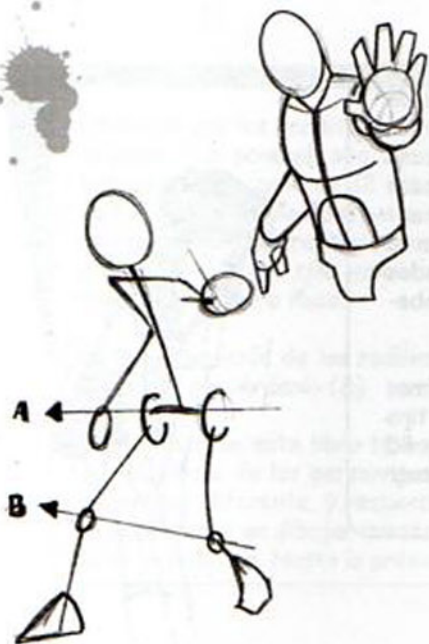
V



Después de ver a estos niños, seguimos con los jóvenes de entre 10 y 18 años. El canon es de cuatro cabezas y la quinta es la mitad de una (cuatro cabezas y media). En la primera cabeza encontramos el cráneo. En la segunda están los hombros, la cual llega hasta los codos. La cabeza tres llega hasta la mitad de las piernas. Este canon aparenta ser muy pequeño, pero es para uno joven. Por último, la cuarta y quinta son las piernas y los pies.

Antes de meternos a estudiar el cuerpo entero detallado, estudiaremos la cabeza de tres cuartos, como la que está dibujada en la parte de arriba. Se conforma de un círculo que tiene una prolongación en la parte de abajo. Esa prolongación es la barbilla. Después de dibujar dichas partes, colocaremos las divisiones que son las flechas marcadas. Luego colocamos la boca, los ojos, la nariz y el pelo. Esos detalles pueden ser puestos gracias a las líneas marcadas.





Por último tenemos los mismos cánones, los cuales hemos detallado. Para darle ese estilo a nuestros personajes, la ropa debe ser algo moderna, ya que son jóvenes, el peinado debe ser alborotado, las pulseras y los pantalones holgados son muy necesarios.

Como se muestra en la figura de la derecha, tenemos a nuestro personaje en movimiento. Reafirmamos nuestros conocimientos con este dibujo. Nótese cómo la ropa es muy guanga, los tenis son muy de moda, la playera ni se diga y mucho menos el peinado.

Abajo colocamos las formas básicas de nuestro personaje.

7½

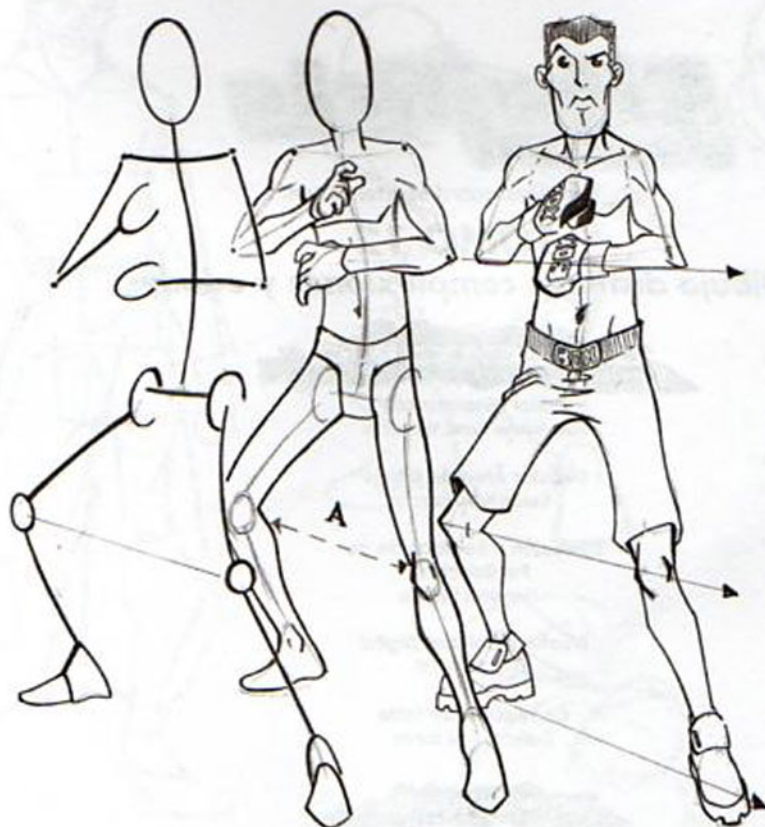


Las personas de sobrepeso u obesas son fáciles de dibujar. Lo único que uno necesita para poder dibujarlos es tener en claro la estatura. En este caso nuestro gordito medirá aproximadamente 7 cabezas y media. Los brazos son demasiado grandes y gruesos, las piernas de igual forma, pero nótese en la primera figura que el canon casi no tienen grandes flexiones, ya que es muy difícil que una persona obesa tenga gran movilidad.

Después de hacer muy bien el canon, proseguimos a detallar a nuestro gordito. Normalmente este tipo de jóvenes o de personas son muy fanáticos de las PC o de los cómics. Casi no son muy deportistas por tener sobrepeso.







Lo mismo que los gorditos, las personas muy delgadas, en general, son tan delgadas que sobrepasan el canon de 12 cabezas. Por eso no colocamos las medidas, ya que depende de cuáles sean las características de nuestro personaje. En fin, sólo colocamos el seguimiento de nuestro flaco.

**Nota:** la posición de las rodillas es muy importante, recuérdalo (A).

Esperamos que este libro te haya ayudado a ver el dibujo de los personajes secundarios de manera diferente, y recuerda que no hay cosa imposible de dibujar mientras se persista en la práctica. Hasta la próxima.



